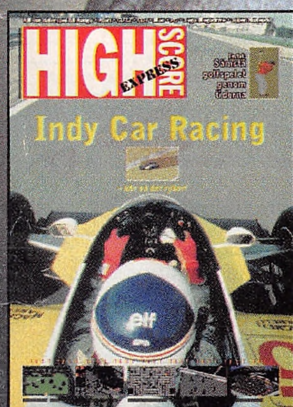
90-TALETS DATORTIDNING FÖR ALLA AMIGA-ÄGARE

DATOR Magazin

20 JAN – 2 FEB 1994
NR 2 ● ÅRGÅNG 8
PRIS 24:50 kr (inklusive moms)
Norge 29 kr ● Finland 22 FMK

Skolan där Amigan kommer i första hand

Echomail öppnar din dator för världen



Sveriges bästa datorspelstidning på köpet

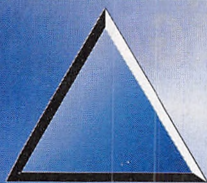
Scala Multimedia:

Information med klös

TIDSAM 0563-02



02
7 388056 302457



delta software

031-14 12 00

box: 310 16, 400 32 göteborg
fax: 031-14 20 24, postgiro: 646 34 89-2



licensprogram och PD

utbildning

2001 TC DINOSAURIER 1 ..... 2 disk, 65:-
Interaktivt program om dinosauriernas liv med text och bilder.

2003 TC SOLSYSTEM ..... 3 disk, 85:-
Uppslagsverk om solsystemet! Med bilder från NASA och lärorika texter kan Du lära Dig om vårt solsystem.

2005 A-CHORD ..... 1 disk, 49:-
Lär Dig spela gitarr! A-Chord lär Dig.

2006 T.A.M.I. ..... 1 disk, 49:-
Bra program för att lära ut matematik.

2008 NIGHTSKY ..... 1 disk, 49:-
Scrolla omkring på himlen med programmet som kan ca 1500 stjärnor. Klicka på en himlakropp så får Du reda på mer om den.

2010 BASICALLY AMIGA ..... 3 disk, 85:-
Nybörjare? Här har Du chansen att lära Dig alla grunder om Amigan och en hel del om datorer i allmänhet.

2015 FAST FRET ..... 1 disk, 49:-
Lär Dig spela skalor på Din gitarr.

2021 JIGMANIA ..... 1 disk, 49:-
Ett program för att skapa egna pussel. Det finns två nivåer, en för barn och en för vuxna.

2022 CHESS TEACHER ..... 1 disk, 49-
Lär Dig schack på ett roligt sätt. Är lämpligt för nybörjaren

2031 UNDERSTANDING AMOS 2 ..... 2 disk, 65:-
Lär Dig programmera i AMOS. Disk 2 innehåller programexempel för AMOS

2035 TC SOLARSYSTEM 2 ..... 3 disk, 85:-
Uppföljaren till solsystem 1. Stort uppslagsverk med massor av lärorika texter och bilder.

2040 BOREALIS JUNIOR ..... 1 disk, 49:-
Ett mycket bra ritprogram för barn.

2043 AMOS LANGUAGE QUIZ ..... 1 disk, 49:-
900 frågor och förklaringar för Dig som programmerar i AMOS. Programmet frågar och lär ut.

2048 ROCKETS MATHS ..... 1 disk, 49:-
Roligt sätt för barn att lära sig matematik.

2049 T.C. DINOSAURS 3 ..... 3 disk, 85:-
Du lär dig om dinosaurier från perioderna Trias, Juras och Krita.

2051 PAINT, PASTE & DRAW ..... 1 disk, 49:-
Mycket roligt och snyggt ritprogram för barn. Man kan ladda in olika bilder och fylla i dem med olika färger samt rita på dem.Rekommenderas!1MB

utilities

2301 VIDEO TITLES ..... 1 disk, 49:-
Skapa texter till Dina videofilmer. Scrolla text i olika färger mjukt över skärmen.

2303 TYPING TUTOR ..... 1 disk, 49:-
Lär Dig skriva maskin på ett roligt sätt!

2304 ALPHA GRAPH ..... 1 disk, 49:-
Mycket användbart program för att skapa olika diagram ex stapel eller tårtdiagram.

2307 PHILO DATABASE ..... 1 disk, 49:-
En databas uppbyggd med kort. Varje kort kan ha 260 fält. Mycket lätt att använda.

2309 PLAY n' RAVE ..... 2 disk, 65:-
Gör Dina egna megamixar! Imponera på Dina kompisar med Dina egna partymixar. Enkelt och roligt!

2310 POWER ACCOUNTS ..... 1 disk, 49:-
Håll reda på Dina bank-konton. Ett bra hjälpmedel för att organisera Din budget.

2311 CALC V1.3 ..... 1 disk, 49:-
Ett kalkylprog. med manual på disketten.

2313 DATOS ..... 1 disk, 49:-
Lättarbetad databas för nybörjare.

2315 EPOCH VI ..... 1 disk, 49:-
En kraftfullt minidatabas. Innehåller kalender och adressbok och andra faciliteter för personligt bruk.

2322 - HARD DRIVE MENU ..... 1 disk, 49:-
Ett menysystem för dig som har hårddisk och vill kunna få igång dina program snabbt.

2327 IMAGE BASE ..... 1 disk, 49:-
Ett bra och lättanvänt program för att skapa bildspel. Du kan förutom bilder lägga in text och musik.

2328 CREATIVE ADV. TOOLKIT ..... 1 disk, 49:-
Ett lätt och bra sätt att skapa Dina egna äventyr på. Använd bild och musik i ditt äventyr!! 1MB

spel

2608 DRAGON TILES ..... 1 disk, 49:-
Ett mycket snyggt och roligt pusselspel.

2609 MOTOR DUEL ..... 1 disk, 49:-
Roligt racing-spel som består av 3D vectorgrafik.

2611 ALLGUNSBLAZING ..... 1 disk, 49:-
Ett racing-spel för två spelare. Förutom att köra snabbast för att vinna kan man även skjuta missiler. Spelet kräver 1MB minne.

2613 PARADOX ..... 1 disk, 49:-
Ett roligt pusselspel med 100 nivåer

2619 STELLAR ESCAPE ..... 3 disk, 85:-
Ett mycket bra Shoot 'em Up-spel i bästa Xenon-stil. Mycket action, lasern går varm hela tiden!

2623 MARVIN THE MARTIAN ..... 1 disk, 49:-
Gå i labyrinter, i stil med klassikern Gauntlet.

2628 TIME RIFT ..... 1 disk, 49:-
Ett plattformspel som utspelar sig både ovan och under jord och dessutom i fyra tidszoner.

2029 PREHISTORIC FUN PACK ..... 1 disk, 49:-
Roliga spel för barn. Samtliga spel har anknytning till dinosaurier.

2630 CAPTAIN K ..... 1 disk, 49:-
Du skall hämta alla objekt som ligger utspridda på en nivå och döda samtliga monster.

2635 OG! ..... 1 disk, 49:-
Ett plattformsspel i stil med Super-Mario Brothers. Du skall styra grottmannen OG.



nytto

0872, 0873 Toolmanager 40:-
Bra programdocka. Ett av de bästa WB-verktygen som finns!
0875 Blanker Skärmsläckare för O.S 2.0 ..... 20:-
KillAga Kör gamla program på AGA-maskin.
0879 DiskTest För att testa HD och floppy 20:-
0883 BBBBS BBS-program. Gjort i ARexx 20:-
0890 DiskMate 20:-
Diskverktyg med många funktioner
0891 Disksalv 2 ..... 20:-
Hjälper Dig att rädda dina krashade disketter.
0901 AmigaBase MYCKET bra databas 20:-
0906 MagicMenu Snyggar till dina menyer 20:-
med funktioner som 'Pop-Up' samt 3D-effekt
0910 WBKillAGA Stäng av AGA från WB 20:-
0916 WBrain Ett tänkarspel i WB-miljö 20:-
0919 Look Skapa egna disktidningar 20:-
0920 PCRestore PC-Amiga filöverföring 20:-
0921 MiniMorph Ett litet morphing-paket 20:-
0923 BBaselll Populär databas 20:-
0835 SuperDark Bra skärmsläckare 20:-
0820 SysInfo Info om ditt system 20:-
0651 SID 2.0 Dir-utility 20:-

spel

3421 Anthem + Slotcard #* Rollspel, Bilspel 20:-
3422 Atic Atac #* Plattformsklassiker 20:-
3426 Dragons Cave #* Äventyr i D&D-stil 20:-
3427 Eternal Rome + Dominoes #* Strategi 20:-
3432 Lore of Conquest # Rymdhandelsspel 20:-
3434 No Mans Land #* High-Tech krigspel 20:-
3435 Property Market # Bli miljonär 20:-
3437 SeaLance #* Ett ubåts-strategispel 20:-
3440 Super Skoda Challenge # Bilracing 20:-
3441 A500+ Games Pack *# 21st spel, A500+ 20:-
3442 Dungeons of nadroj #* Bra D&D-spel 20:-
3444 War #* Strategi/arcadspel 20:-
3453 Top Secret * Mycket bra plattformspel 20:-
3454 Act of War #* Rymdstrategispel.OS 2.X 20:-
3456 + 3457 IronClads # Krigsstrategispel 40:-
3459 Soccer Cards #* Bli fotbollstränare 20:-
3460 Legend of Lothian #* Bra D&D-spel!! 20:-
3461-3462 Clash of the Empires #* Strategi 40:-
3463 MicroMarket #* Köp och sälj aktier 20:-
3465 3D-Games #* Olika 3d-spel 20:-
3471 Leeding #* Som lemmings 20:-
3495 GameTamer 4 #*- Massor med spelfusk 20:-
3497-3498 Motorola Invaders 2 # (AGA).
Ett roligtspel i Space Invaders-stil (2 disk) 40:-

koder: # = A1200 * = A500+, A600

Memo

delta software 1994

Flertalet färger kan användas
Röd exempeltext
eller grön
blå finns

ProWrite 3.33 Helsvensk ordbehandlare med rättstavning samt bildimport **1.395:-**
3226 Demoversion **29:-**

Personal Paint

Personal Paint. Rita i 256 färger med Personal Paint! **598:-**
3515 Demo version **29:-**

A-SKATT - Deklarationsprogram. Klarar båda förenklad och allmän. Skatteuträkning och hjälptexter för giltiga avdrag. **495:-**
3559 Demoversion **29:-**

nya spel!!!

3528 Zombie Apocalypse + Defender 2 #* 20:-
Skjut zombies + klassiker.
3531 Caveflight #* 20:-
Flyg fram i grottor utan att krasha.
3532-3533 Exorcism #* 40:-
Klassiskt textäventyr med grafik.
3534 Mystery 2144AD #* 20:-
Intressant grafik-äventyr.
3537-3538 Necessary Roughness #* 40:-
Amerikansk fotboll.
3539 Titanic Cheats #* 20:-
Hundratals fusk, tips och lösningar till spel.
3540 Numris #* Tetris med nummer 20:-
3542 Intense #* 20:-
Mycket snyggt shoot'em up. Typ Commando.
3544 Reversi II #* 20:-
Mycket snygg version av klassikern Othello.
3545 Fatal Mission 2 #* 20:-
Bra shoot'em up-spel med rymdskepp.
3546 ASI Workbench Games #* 20:-
17 olika spel att köra på Workbench.
3547 ASI Workbench Games II #* 20:-
Ännu fler Workbench-spel.
3549 Kung Foo Charlie #* Plattformsspel som 20:-
Bruce Lee. Möjlighet till två spelare samtidigt.
3550 High Octane #* 20:-
Snyggt och fartfylld bilracing.
3555 Road To Hell #* Mycket roligt och 20:-
snyggt bilracing. Möjlighet till cup-tävlingar.
3556-3558 Klondike II # 60:-
Kort-patiens för AGA maskiner. OBS 3MB!!



mjukvara

Personal Paint - Rita i 256 färger! 598:-
3515 Personal Paint demodisk 29:-
PageStream 2.22 - Desk Top Publishing 2.295:-
ProWrite HELSVENSK ordbehandlare 1.395:-
3226 Prowrite demodisk 29:-
Rötter 3! - Helsvensk släktforskning 695:-
3519 Rötter 3 demodisk 29:-
A-Fakt - Faktureringsprogram 1.495:-
3520 A-Fakt demodisk 29:-
ADPRO - v2.3 - professionell bildhantering 1.995:-
ADPRO Pro Conversion Pack 845:-
AmigaBok 2.1 NYHET!! Bokföringsprog 1.495:-
3218 AmigaBok demodisk 29:-
Brilliance - BRA! Rit/Animeringsprogram 1.995:-
Cygnus Editor v3.5 (CED!) Editor 995:-
DesktopBudget - Svensk hembudget 295:-
Directory Opus - Mycket bra filhanterare 795:-
SAS Lattice C v6.5 NY! - C/C++-komp 3.295:-
QuarterBack - Bra HD-backupprogram 650:-
QB Tools Deluxe - Räddar din HD! 995:-
Real 3D v2.4 NYHET! - Bästa tracern! 4.995:-
3516 Real 3D demodisk RING!! 29:-
SCALA MM200 - Presentationsprogram 2.495:-
SCALA MM 300 NYHET!!! 4.995:-
TV-Paint 2.0 - Picasso, EGS, Opal. m.fl 3.995:-
3294 EdWord - Ordbehandlare 20:-
3506-3508 Compugraphic - skalbara fonter 60:-
3509 SampleMaker 3.1 - Gör samplingar utan sampler 20:-
3510 V-Morph 2.30 - Gör egna sv.morphar 20:-
3511 FontFarm - Bitmap-fonter 20:-
3512 Communicate - Lär Dig teckenspråk och morse m.m 20:-

programmering

1522 Native Developer Update 149:-
Commodores Includes och Autodocs för 2.04. Ett måste för C- och Assemblerprogrammering.
0691-0695 Amiga C Encyclopedia 3.0 ..... 100:-
C-manual med texter och program. Mycket bra! Av Anders Bjerin.
0741-0742 Rom Kernal Reference Manual 40:-
Massor med programexempel vilka demonstrerar alla delarna i Amigans operativ system.
Bra för programmerare!
1506 Pascal-Paket kompilator ej O.S 2.0 ..... 40:-
0521 A68K - 68000-Assembler 20:-
3517 Amos Prof. Update 2.0 ..... 20:-
3215 Amos Update 1.36 ..... 20:-
3216 Amos Comp. Update 1.34 ..... 20:-
3518 NY! NComm 3.0 - TerminalProgram! 20:-
1503 DMZ's Kommunikations Disk 20:-

demo & övrigt

3220 Amos The Creator demo 29:-
3224 Diamantbokdemo - Bokföring 29:-

1500 ProgramListan v12 ..... 30:-
Vår programlista ligger på tre disketter och uppdateras varannan vecka.
1508 Deltas AntiVirus Disk 25:-



hårdvara

nybörjare? Låt Din video lära Dig!

1320 WorkBench 2.1 / 3.0 på video 229:-
1321 AmigaDos 2.04 på video 229:-
1322 C-Intruduktion på video 229:-

Amiga 1200 tillbehör

A1230-II 40-50MHz, 4MB ..... RING!
A1291-Stingray SCSI till A1230-II ..... RING!
FPU för A1230 och A4000 25-50MHz ..... RING!
GVP A1230 40MHz, 4MB 2.295:-

god fortsättning!
önskar vi alla trogna delta-kunder!
mvh
fredrik rittberger & peter masuch

VI HAR ÄVEN PC-PROGRAM! RING FÖR GRATIS FLYGBLAD!

delta software är AUKTORISERADE distributörer av följande företags produkter:





rabatter

Beställer Du många disketter med artikelnummer som börjar med "0" eller "3" (gäller ej demo-diskar) så får Du rabatt enl. följande tabell:

1-20 20:-/st	11-20 19:-/st,
21-50 17:-/st	51-... 15:-/st.

Ovanstående priser gäller om annat ej anges med reservation för prisändringar. Alla priser är inklusive moms. **Vi rekommenderar starkt att Ni har minst O.S 2.04 samt 1 Megabyte interminne.** Då programmen är PD kan vi ej ta ansvar för deres prestanda under olika datorkonfigurationer.
Porto & Postförskott samt expeditionsavgift på 12.50:- tillkommer. För att slippa porto och postförskott kan Du betala in på vårt postgiro. Ej utlösta försändelser debiteras enligt lag.

Prenumerationsservice:

Titel Data AB
112 86 Stockholm
Tel: 08-652 43 00
Vardagar klockan 08.30-12.00, 13.00-16.30

Prenumerationspriser:

Sverige och Norden:
Helår (22 nr) 380 kr
Halvår (11 år) 195 kr
Korttid (7 nr) 128 kr
För prenumeration utanför Norden tillkommer kostnad för flygfrakt

Redaktion:

Postadress: 112 85 Stockholm
Besöksadress: Industrigatan 2A
Tel: 08-692 01 40
Fax: 08-650 97 05 (redaktionen)
BBS: 08-654 99 50, 08-654 61 18, 08-654 69 92

Chefredaktör och ansvarig utgivare: Christer Rindeblad
Redigering: Lasse Zernell, Jan Huss
Testredaktör: Peter Kerschbaumer
Sekreterare: Kristina Malm
Praktikant Jonas Hallman

Medarbetare i detta nummer

Christina Bäcker, David Ekholm, Lars Forsberg, Björn Knutsson, Mac Larsson, Niklas Lindholm, Christian Almgren, Bengt Dahlström, Anders Reuterswärd, BBS-patrullen, Brad S

Utgivare:

Bröderna Lindströms Förlags AB
VD: Gunnar Netz
Ekonomichef: Björn Sandberg
Annonschef: Göran Backman

Företagsannonser:

Annonskontakten AB
Att: Malin Andersson/ Björn Wenström
Nybodagatan 1
171 42 Solna
Tel: 08-83 09 15
Fax: 08-27 37 35

Rippning och tryck:

Rippning: Melanders Fotosätteri AB, Sthlm
Repro: Valör Repro, Bromma
Tryck: Hedemora-bladet, Vikmanshyttan

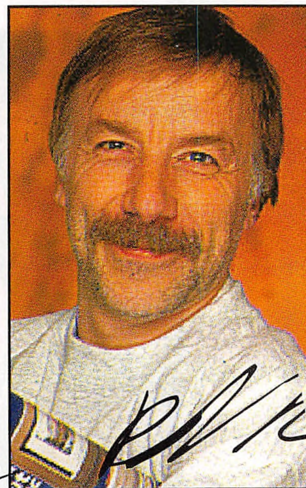
ISSN: 1104-3784

Omslagsbild: Peter Kerschbaumer/ Lasse Zernell

Medlem av



Erkänn datorn som hobby



Christer Rindeblad, chefredaktör

Varför har man en dator hemma? Det är nog en av de vanligaste frågorna från icke datorfrälsta till oss hemdatorägare. Ofta ställs frågan med en underton av förakt och skepsis. En dator i hemmet verkar av någon anledning för många människor som en betydligt onyttigare tingest än exempelvis en videokamera eller en häftig stereoanläggning i samma prisklass.

Jag brukar undvika sådana diskussioner eftersom det kan vara svårt att få människor att förstå att datorn är min hobby. Och hobbies har jag lärt mig, ska man aldrig försöka förklara för andra som inte delar den.

En person som själv spenderar en förmögenhet och all fritid på sin modelljärnväg kan samtidigt vara helt oförstående till en som ägnar lika mycket tid och pengar på sin datoranläggning.

Så har vi den grupp människor som inte själva har några hobbies. Denna grupp ska man helt undvika eftersom de ofta utsätter en för våldsamma attacker om hur man slösar bort tid och pengar på något helt "onyttigt".

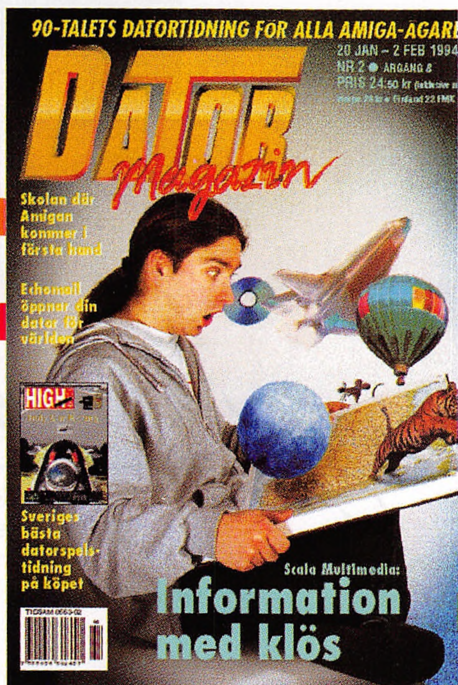
Varför är det så här? Jag vet inte svaret. Kanske är det vissa människors totala oförmåga att förstå sina medmänniskor.

Men jag tycker inte vi ska stå försvarslösa inför attacker av "anti-hobbyisterna". För det första har ju alla hobbies ett syfte, förutom att fördriva tid.

En hobby ger nya sociala kontakter och kunskaper. Och när det gäller det sistnämnda är datorn överlägsen. Till skillnad mot modelljärnvägen eller hockeyutrustningen kan datorn användas på tusen olika sätt och ge kunskaper inom ett stort fält. En hobby har vi för att stimulera fantasin och intellektet när i jobbet eller skolan känns tungt och trist. Vissa människor förvandlar t.o.m. sin hobby till yrke. Fråga vilken vetenskapsman som helst. De började ofta sin karriär som små pojkar med ett brinnande intresse för en hobby som deras föräldrar säkert ansåg vara slöseri med tid...

Så kom inte och säg att din grabb slösar bort sin tid när han bygger på sin modelljärnväg eller sitter vid sin dator. Och ska man jämföra olika hobbies så kan man lätt bevisa att datorn är överlägsen allt annat i mångsidighet.

Med datorn kan jag antingen spela lärorika datorspel som Sim Earth eller träna min engelska i Kings Quest. Jag kan lära mig programmera och göra egna program, eller rita och måla med ett grafikprogram. Jag kan komponera och spela musik. Skriva en roman med en ordbehandlare, plus tusen andra ting. Försök göra om det med en modelljärnväg eller hockeyutrustning...



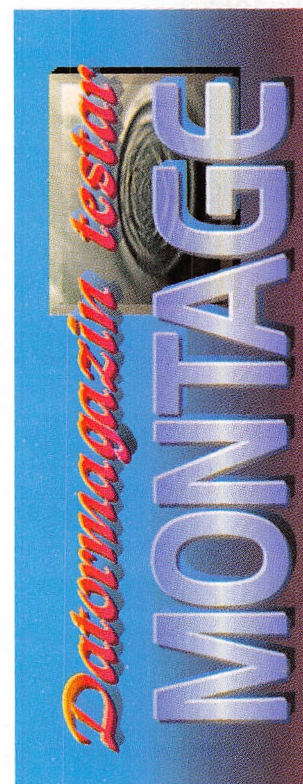
8

15

42



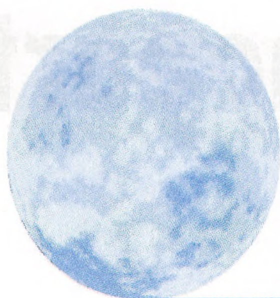
Vem är han? Var kommer han ifrån? Hur får han reda på allt? Bara han själv vet och just dessa uppgifter delar han inte med sig av. Däremot är han frispråkig så det räcker när det gäller Amiga-rykten. Se sidan 6.



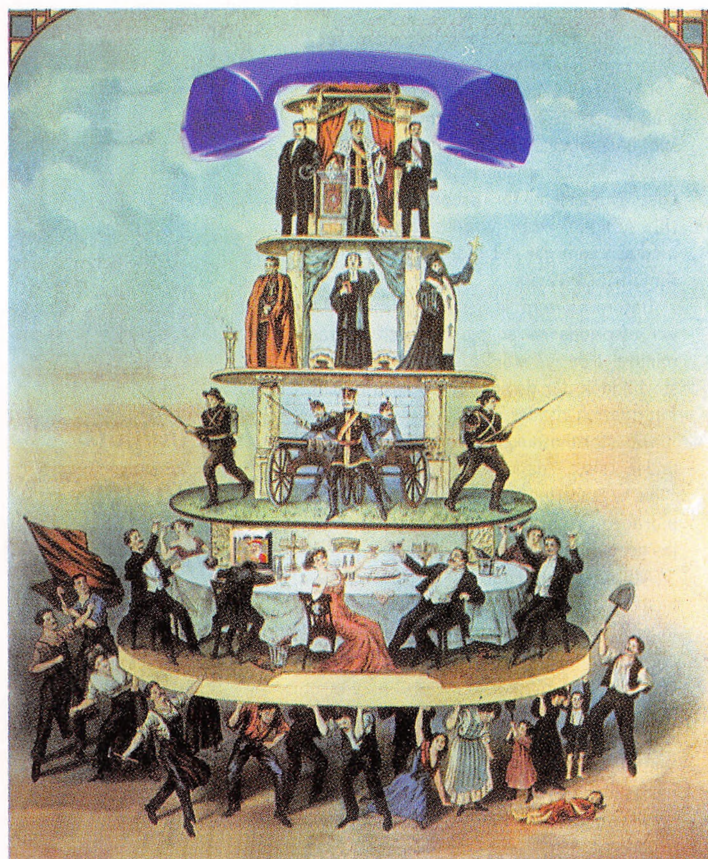
Montage är programmet för den som vill göra snygga titlar till videofilmer. Men priset gör att programmet inte är så intressant för privatanvändaren. Se sidan 24.



Med multimediaprogrammet Scala kan Amigan kliva fram i helfigur och visa vad den kan när det gäller animationer och musik. Själva programmet måste upplevas, men en test kan du läsa på sidan 42.



Än är det långt till kräftskivan men man kan aldrig vara nog förutseende. Vill man ha reda på ett bra datum så kan MoonTool vara en lösning. Se sidan 31.



Från användare till Host i Fidonet. Att skicka Echo-mail är ett effektivt sätt att nå 10.000-tals personer över hela världen på ett enkelt och billigt sätt. Läs mer om detta i Datormagazins nätverksserie på sidan 15.



Snake Hill – en lömsk BBS med kluven tunga? Inte alls. Patrullen tycker tvärtom att det är en riktigt trevlig BBS. Läs vidare på sidan 23.



Psssssst! Jag är tillbaka. Det var ett tag sedan men nu kan jag inte hålla mig längre. Det händer alldeles för mycket med Amiga just nu och inte ens chefredaktören kan hålla tillbaka mig.

Även om det ibland ser illa ut för Commodore så sover man inte på Commodores huvudkontor. De som har hängt med lite vet att Commodores "vapensmedja" redan nu håller på med nästa generations Amigor. En hel del uttalanden från mer eller mindre kompetenta personer har citerats i pressen.

Men hur är läget egentligen? När kan man räkna med en ny maskin? Kommer Amigans OS att överleva? Det är frågor som vissa företagsledare från en viss europeisk ö inte KAN svara på. Fast det är lätt att göra sig viktig och berättar en massa trams.

För att få vettiga uppgifter måste man gräva djupare. Ett jobb för tjallaren! (Tara... här ska det vara trumpeter och pukor och annat pampigt.)

Det senaste jag har fått reda på är att man håller på att buggtesta de omtalade AAA-kretsarna (tripple-A). Det är några videolägen som inte fungerar än. Kretsen som är ansvarig för den delen måste fixas först så att man kan testa resten av systemet.

AAA-kretsarna utvecklas av Commodore själva och deras funktion simuleras på Sun-arbetsstationer. Men för att se om det hela verkligen fungerar måste man naturligtvis bygga kretsarna. Detta görs inte av Commodre själva. Man lägger ut detta kostnadsintensiva jobb på andra företag, i det här fallet är det Hewlett Packard som tråcklar ihop AAA-kretsarna åt Commodore. Sedan kan David Haynie (hårdvaruguru hos Commodore) sätta kretsarna på en prototyp för att kolla om det hela fungerar lika bra i verkligheten som vid simulationen.

Tjallaren

Allt Tjallaren berättar är sammansatt av olika rykten som går i branschen. När det här trycks har dessa rykten inte bekräftats, men de tas med ändå – för nöjes skull.

30.000 kronor och en Amiga 4000 i första pris

Största demopartyt någonsin

Herning i Danmark blev under julhelgen platsen för Europas största demoparty.

Nära 3.000 datorfreaks från hela Europa kom för att under tre intensiva dygn visa vem som kan göra det bästa demot på Amiga och PC.

Det råder ingen tvekan om att demopartyn blir allt större och professionellare. I Göteborg kom förra våren 1700 deltagare, i Aars, Danmark förra året ca 2200. Och nu slogs alla tidigare rekord med 2862 betalande deltagare!

Kanske var det pengarna som drog. I prispotten låg sammanlagt 80.000 svenska kronor där den vinnande gruppen kunde kamma hem 30.000 kronor plus en Amiga 4000!

Bakom partyt låg tre Amigagrupper, Silents, Lemon och Space Balls. De hade hoppats på ca 3.000 besökare och hade därför hyrt Europas största konferenscenter, MesseCenter i Herning i Danmark. Anläggningen kostade arrangörerna 400.000 kronor. Men det täcktes med god marginal av entrénavgiften som var satt till 190 kronor per deltagare.

Själva demotävlingarna kördes i inte mindre än 15 olika klasser. Nytt för i år var "dealer demo-klassen" som var öppen för företag som gör reklam för datorer med datorer.

För första gången deltog även Commodore på ett demoparty i Danmark, något som både gladde och förvånade många av besökarna. Commodore arrangerade ett eget symposium för programutvecklare till Amigan. Här visades även FMV modulen som gör det möjligt att titta på film med CD32:an.

Datorerna, som de flesta hade med sig, var utspridda på en stor sal och några mindre. I de två största salarna fanns en storbildduk där demos, intros, grafik och information visades.

På storbildsduken kunde man även under sista dagen se rösträkningen "live". Placering och poäng för de olika bidragen i respektive klass kunde lätt följas genom hela sammanräkningen.

Att Amigan fortfarande är den vanligaste datorn bland demogrupper råder ingen tvekan om. Hälften av alla deltagare programmerade på Amigan. 30 procent körde på PC och 20 procent på gamla C64:an!

I nästa nummer av Datormagazin presenterar vi ett utförligt reportage från partyt med de roligaste bilderna, hela vinnarlistan samt intervjuer med de största grupperna.

Jonas Hallman
Pontus Berg

Alla tidigare rekord slogs – 2862 betalande deltagare!



Som på alla demopartys förtärdes det ett och annat chips och dracks en och annan Coca-cola. Trots detta kunde en del inte hålla sig vakna...

En av skolans datasalar med Amiga 4000 utefter väggarna. Här pågår Grafisk Formgivning.

Drömskolan
för alla Amiga-fans



Det finns tjejer på MediaGymnasiet också. Åsa Fagerström sitter framför datorn. Killarna, från vänster: Rickard Berglind, Arvid Unsgaard, Mats Ny-Wahlstedt, Mattias Nord.

Skola på dagarna — Amiga på nätterna. De flesta får nöja sig med att umgås med datorn när skoldagen är slut.

Men det finns undantag. Följ med till en skola där Amigan står på schemat, och eleverna gärna stannar kvar när lektionerna har slutat.

Man behöver bara kliva innanför dörrarna för att upptäcka att det här inte är någon vanlig gymnasieskola. Trots tidig morgon är det full fart på MediaGymnasiet i Nacka utanför Stockholm. Kors och tvärs springer elever med videokameror, mikrofoner, bandspelare och disketter.

Extra livligt verkar det vara på översta våningen, vid datorerna. Här står det egentligen städning på schemat den här morgonen, men fortfarande dröjer sig några elever kvar vid datorerna.

Framför en Amiga 4000 sitter några killar och leker med en "morph", en sekvens där datorn förvandlar en bild till en annan. Just nu är det en av tjejerna i klassen som håller på att förvandlas på skärmen. Konturerna löses upp, dragen förändras och ett nytt ansikte tar form: en annan tjej i klassen. Killarna ser belåtna ut.

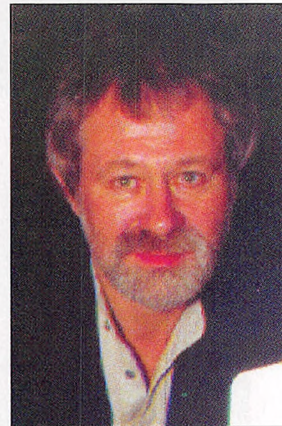
Det går inte att ta miste på att de trivs här på skolan. Mattias Nord, förstaterminare och flitig Amigaanvändare, förklarar:

– Det är en otrolig stämning här. Det känns inte som en vanlig skola, utan mer som ett läger. Ibland sitter man kvar till nio eller tio på kvällarna. Det är svårt att slita sig.

> "Ibland sitter man kvar till nio tio på kvällen"

– Och käket är schysst, tillägger någon, och får medhåll från resten av gänget.

MediaGymnasiet startade i augusti förra året och fungerar i stort sett som en vanlig gymnasieskola. Skillnaden är att man i stället för naturvetenskap, språk, teknik eller något annat huvudämne sysslar med media i alla former. Eleverna får lära sig foto, video, ljud och grafisk formgivning, och kanske det allra mest spännande: att använda de olika teknikerna tillsammans.



Rektor och grundare. Björn Johansson.

FAKTARUTA

MediaGymnasiet i Nacka tar in mellan 80 och 90 nya elever varje läsår. De flesta tas in på betyg, men några antas genom intervjuer och arbetsprover. I årskurs två tar man också in ett antal elever som gått första året av en mediautbildning på någon annan gymnasiekola.

I hela landet finns det i dag ett femtiotal gymnasiskolor med mediautbildning. Innehållet i dessa utbildningar varierar från skola till skola.

För att få reda på om det finns någon mediautbildning där du bor, kan du antingen ringa direkt till gymnasieskolorna, eller till Statistiska centralbyrån (SCB).

Sista ansökningsdagen till gymnasiet är 1 februari.

Adress:
Alphyddev. 4
131 35 Nacka
Tel: 08-718 795 01
Fax: 08-718 79 51

Björn Johansson är rektor och lärare. Han är också en av dem som varit med från början och startat den nya skolan. Nu tänker han satsa hårt på att lära eleverna multimedia.

– I dag finns det nästan ingen som kan både media och datorer, förklarar han. Men i framtiden kommer det behövas multimedia-människor som kan alla delar: foto, video, ljud och datorer.

Satsningen på multimedia startar på allvar nu i höst. Då ska eleverna i årskurs två kunna välja vilket område de vill inrikta sig på: multimedia, film/video eller journalistik. Den som väljer multimedia har förstås åtskilliga timmar framför Amigan att se fram emot, även om man inte helt slipper gamla vanliga ämnen som svenska, engelska och matte.

Varför blev det då just Amigadatorer på MediaGymnasiet? Björn tycker inte att det var något svårt val:

– Amigan kan allt som Macintosh och PC kan, och dessutom är den videokompatibel. För 3D grafik är den helt outstanding, särskilt om man räknar in kostnaden. Det finns bättre program till andra system, men dom kostar runt 30 000 kronor. Amigans bästa program kostar bara 3 000.

Till hösten ska också skolans maskinpark utökas ordentligt. De 14 Amiga 4000-maskiner man har i dag ska förstärkas med lika många till, och kanske, om budgeten tillåter, en riktig Silicon Graphics-maskin.

– Då lär det bli kö, skrattar killarna, och ser drömmande ut när de pratar om vad de skulle kunna göra med ett sådant grafikmonster.

Det är förresten inte bara killar som använder skolans datorer, även om det är de som märks mest. Plötsligt dyker **Åsa Fagerström** upp, en glad tjej i baseballkeps. Killarna försöker genast övertala henne att slå sig ner framför skärmen.

– Men jag kan ju inget om datorer, protesterar Åsa förtjust och sätter sig ändå snällt vid tangentbordet. Hon verkar inte alls ha några problem att komma överens med Amigan.

– Jag har faktiskt lärt mig en hel del om datorer sen jag började här, erkänner hon. Förut kunde jag inte mycket, men nu kan jag både skriva och göra bilder på datorn.

Än så länge används Amigorna i första hand till orörliga bilder. I två dimensioner för nybörjarna, och tredimensionellt för dem som kommit lite längre. Men när man till hösten får både fler maskiner och större minnesutrymme, ska man också satsa mer på rörliga bilder och animation.

I dag använder man programmen Deluxe Paint, Scala, Art Department Pro, Image FX och TV Paint på skolan.

– Men när som helst ska vi få Real 3D, berättar **Adam Wittsell**, en av grafikfantasterna i gänget. Det blir häftigt. Då kan man jobba med gravitation och friktion också.

"De som vill får låna hem datorer under loven"

Det visar sig att Adam får rätt, kanske snabbare än han vågade hoppas. En liten stund senare svänger nämligen postbilen upp på skolgården, och snart travar ett gäng förtjusta killar upp till datasalarna med stora paket. Real 3D har mycket riktigt kommit, men också några Amiga 4000 som varit borta på reparation.

– Nu är det julafton, ropar någon, och tillsammans börjar allihop att riva upp paketen under sånt oväsen att rektor **Björn** kommer rusande för att se vad som står på.

MediaGymnasiet är en ung skola. Här händer det nya saker nästan varje dag. Knappt har uppståndelsen över det nya programmet hunnit lägga sig, så kommer nästa glada överraskning för Amigagänget. Björn har bestämt att de som är intresserade ska få låna hem datorer under loven.

– En Amiga 4000 hemma, suckar någon och tindrar med ögonen.

– Men ni får skriva under att ni ansvarar för maskinen, skyndar sig Björn att tillägga, och möts av ivriga nickningar.

Innan jag lämnar skolan berättar Björn om sina förhoppningar för den nya skolan. Han vill att eleverna ska lära sig saker, inte genom att läsa, utan genom att göra.

– Den vanliga gymnasieskolan dödar så mycket kreativitet, säger han. Den vill vi ta vara på här.

Efter tre år på MediaGymnasiet kan eleverna antingen studera vidare eller ge sig ut på arbetsmarknaden, och Björn är säker på att hans multimediastudenter kommer att vara efterfrågade.

– Våra elever kommer att vara bra, eller kanske till och med bäst i landet på dom här grejorna, och dom kommer att få jobb, säger han.

Killarna framför Amigan verkar inte det minsta oroliga.

Lars Forsberg



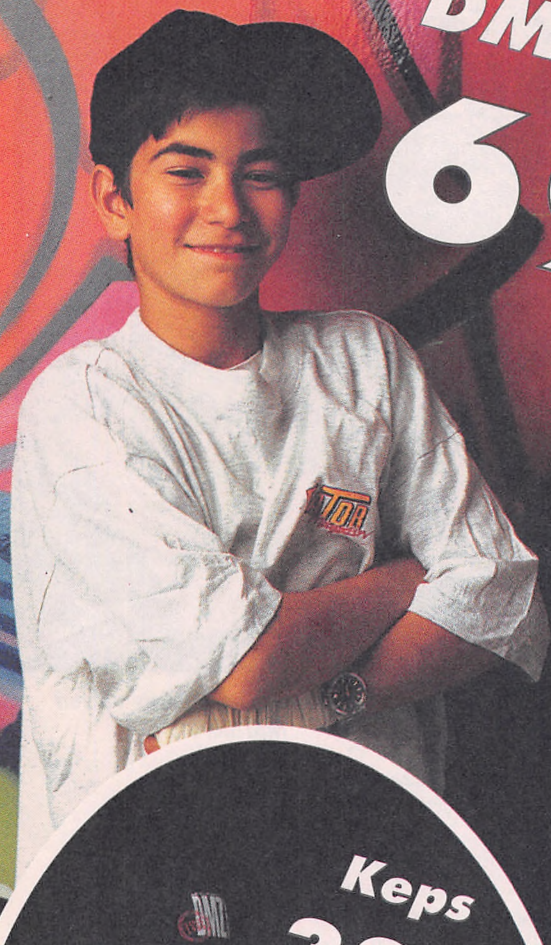
Grafikkonst av eleven Mattias Nord.



Eleven och grafikfantasten Adam Wittsell har lyckats bra med att illustrera det vi på DMz så länge hävdat: PC är ihålig.



En efterlängtad leverans. Real 3D och några reparerade Amigor har just anlänt. Killar med paket, från vänster: Adam Wittsell, Mattias Nord, Magnus Palmquist, Rickard Berglind. I bakgrunden:Arvid Unsgaard och brevbäraren.






FRÄCKAST I KVARTERET med DMZ-prylar

Så här beställer du:

Sätt in pengarna på postgironummer **58 07 15-1 Br Lindströms Förlag**. Skriv på talongen om beställningen gäller keps eller T-shirt. Ange om du vill ha T-shirten i storlek L eller XL. Glöm inte att skriva din adress på talongen.

AMIGA QUEST

Kan du din Amiga?
Svara rätt på tre frågor!
Vi lottar ut två presentkort på 300 kronor bland dem som svarar rätt! Tävlingen pågår från den 20/1 till den 2/2 1994. Vinnarna publiceras i nummer 5-94.

071-21 25 53 (4:55 kr/min)

DATORMAGAZINS KLOTTERPLANK

Ring och tyck till om allt, läs in dina spelfusk och Amigatips, lyssna på andras tips, fusk och råd om spel och Amigan.

DYGNET RUNT!

071 - 21 25 56

(4:55kr/min)

SYSCOM

Kvalitets Butik & Postorder
Gör som 1000-tals andra
bli helnöjd Syscom-Kund!

BOX 4117 175 04 JÄRFÄLLA Butik: Kvarnplan 6

ORDERTELEFON
08 - 580 153 30
Butik: 08-580 373 00 **FAX:** 08-580 373 02
Öppet: Vardagar kl 11-18 Lördagar kl 11-14

EXTRAMINNEN till A1200



BLIZZARD-1220
SENSATION!

68020/28MHz & 4Mbyte
Kostar som ett Ramkort
A4000/030 Prestanda !

Blizzard 1220/4:68020/28,Klocka och 4Mb 32bitars RAM... **3.395:-**
Utöka!FPU68882/25 **995:-** 33MHz **1.095:-** 40MHz **1.295:-** +4Mb ring
PAKET-PRIS: Blizzard 1220/4 med FPU 68882 40MHz........ **4.295:-**

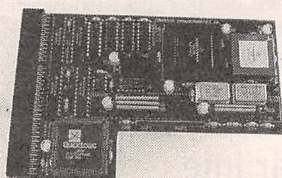
MICROBOTICS MBX1200: *Made in USA*
MBX1200: 32bitars RAMkort med RealtidsKlocka och plats för FPU
MBX1200 med RealtidsKlocka och 0Mb RAM.................... **1.395:-**
MBX1200 med Matteprocessor (FPU) 68881-14 , 0 Mb....... **1.595:-**
RAM: 1 x SIMM storlek 1,2,4,8Mb Osäkra priser, ring bästa dagspris!
12A'Clock: RealtidsKlocka till A1200, intern montering............ **325:-**

A1200 TURBOKORT

Blizzard 1230: 68EC030 40MHz,64MbRAM,Fast SCSI-II
Blizzard= Bästa Kvalitet / Prestanda i sin klass + 2Års GARANTI
Turbokort med ***Highspeed*** design,pris utan Ram,Scsi.......... **3.795:-**
BlizzSCSI: Supersnabbt FAST-SCSI-II kort till Blizz1230.Uppmätt till över 3.5Mb/s i praktiska test.Anslut HD,CD-ROM,TAPE mm **1.495:-**

M1230XA: Prisvärt, flexibelt och utbyggbart Turbo till A1200
Vissa leveransproblem från MicroBotics...förbeställ nu!
RAM: ring dagspris!
M1230EC/25MHz **2.995:-**
M1230mmu/25MHz **3.495:-**
M1230mmu/33MHz **3.995:-**
M1230EC/40MHz **3.795:-**
M1230mmu/50MHz **4.695:-**

PAKET-PRIS:
M1230EC/25MHz+2Mb **4.095:-**

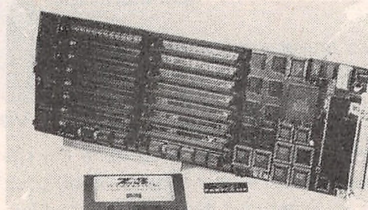


ÄNTLIGEN! A3000/4000 Turbo
PowerChanger 040: Passar A3000 och A4000/030
CPU: 68040 28.0MHz (med inbyggd MMU & FPU)
Design: Asynkron klockning så att t ex 40MHz 68040 kan köras !
Burst mode och Copy-Backstöd samt effektivare RAMhantering.
Prestanda: 21MIPS och ca 4MFLOP dvs 20% bättre än A4000/040!
Begränsad tillgång, boka! Lev. i Jan 7.995:-

A3000 / 4000 -HD

FastLane Z3
SCSI-II FAST
256Mbyte RAM

Största RAM-kortet
Snabbaste SCSIkortet
Köp bara ett kort !



FastLane är ett äkta 32bitars Zorro-III kort som ger maximal Prestanda i A3000 och A4000. Vad sägs om 7Mb/s asynk och 10Mb/s synkront! *DYNAMICACHE®*Cachemjukvara samt CD-ROM filsystem på köpet !
Över 1500 kort sålda över hela världen! High Performance för **5.095:-**
Paketspecial: Med Quantum 1Gigabyte 3.5" HD **14.895:-**(ord 15.890)

HårdDiskar och Tillbehör

3.5tum At/IDE

Quantum	85-At	2.195:-
Seagate	214-At	2.995:-
Seagate	260-At	3.295:-
Quantum	270-At	3.695:-
Conner	340-At	3.995:-
Seagate	452-At	5.495:-
Quantum	525-At	6.995:-

3.5tum SCSI

Quantum	170-S	2.995:-
	240-S	slut
	525-S	7.195:-
x-snabb	1.08G-S	10.795:-



Proffs Tape Streamer
Jämför gärna priset hos andra!
WangTek 250MbSCSI **5.695:-**
WangTek 525MbSCSI **6.995:-**
NY Lyppens Videobackup 865:-

A600 / A1200
Interna 2.5tum Hårddiskar

Alla Hårddiskar med Kabel, Skruv samt bra Installationsprogram

63Mb 1.795:- 85Mb 2.895:-
127Mb 3.795:- 210Mb 4.395:-
Övriga storlekar ... ring

XDS: A600/A1200: Anslut Stora, Snabba 3.5" HD!
En extern 3.5" HD i snygg behändig Slimline låda ansluts enkelt med specialkablage till din A600/1200. Klarar även en intern Hd dvs 2st!
Komplett sats med Låda, kablage samt bra install.mjukvara **895:-**

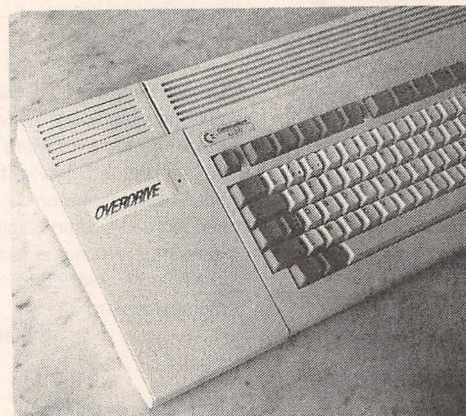
XDS-paket:Marknadens mest prisvärda A600/1200HDpaket!
Färdig att koppla in med allt som behövs.Glöm HdTools! Nyutvecklad Setupdisk med bra lättkört Installationsprogram på köpet.

XDS-85Mb: Quantum, mycket snabbare än intern Hd!.... **2.995:-**
XDS-214Mb: Seagate 3.5tum,16ms, At/Ide..................... **3.795:-**
XDS-260Mb: Seagate 3.5tum,16ms, At/Ide..................... **4.165:-**
Hög prestanda: (mätt med Diskspeed4.1 och A1200 4mb RAM)
XDS-270Mb: Quantum laddar ca1.7Mb/s!......................... **4.495:-**
XDS-340Mb: Conner laddar ca1.5Mb/s! **4.775:-**
Andra XDS-Konfigurationer finns på begäran

NYTT
till
A600/1200

OverDrive

Snabb
Snygg
Prisvärd



Utnyttja
Prestandan
i PCMCIA
porten nu !

OverDrive: PCMCIA ansluten Snabb kontroller för en 3.5" HD.
Utan Garantiförlust kan nu Prisvärda och Snabba 3.5"HD anslutas!
OverDrive är mycket snabb, >2Mb/s uppmätt ! Övrigt som AmiQuest.
Snygg Amigafärgad låda (bilden) OverDrive 0Mb, ...**1.865:-**
Med Quantum 270Mb **5.195:-** Conner 340Mb **5.495:-**

AmiQuest: Behändig liten och snabb HDkontroller för en 2.5" HD . Kan anslutas och avlägsnas medan Amigan går.. jo..det funkar! AmiQuest kan givetvis Autoboota. Fungerar perfekt tillsammans med Amigans egen kontroller och är ibland upptill 4 ggr snabbare än den.
AmiQuest tom, ... **1.595:-** körklar med 80Mb.. **3.995:-**

VG bläddra en sida för fortsättning →→

MED RESERVATION FÖR TRYCKFEL OCH PRISÄNDRINGAR ALLA PRISER INK.MOMS. POST- o FRAKTKOSTNADER TILLKOMMER 45:- (>1Kg 75:-)

Mycket förändras men adressen hit är densamma:
Back-Chat, DMz, Box 12447,
102 29 Stockholm

BACK-CHAT starring Brad S





Brad S filoso-ferar

Snart är det dags att plocka ner disketterna ur julgranen och kasta ut trädeländet. Eller stammen i alla fall. Barren ligger ju som bekant nedtrampade i mattan och försvinner inte förrän till nästa jul. Nåväl, slutsnackat. Brevhögen är både stor och inbjudande. Låt oss se vad den gömmer.



Flytta till svenska MAD, Brad S

Rädda Svenska MAD!
När jag har läst Back-Chat och sett vilket språk som används mellan insändarna och Bad asS, Förlåt Brad S ska det vara, slår det mig att Brad S borde fortsätta sin seriösa satsning med att flytta sin spalt till Svenska MAD och på så sätt kanske rädda Svenska MAD från nedläggning. Då skulle det också kunna ges mer plats för fler artiklar. Det skulle ge oss läsare möjligheten att t.ex äntligen få läsa om nätverk med Amigan som det utlovats tidigare i denna tidning. Eller det skulle kanske kunna ge plats åt en spalt som följde utvecklingen på CD/multimedia-sidan.

Sign T.W.

Det är bedrövligt att Svenska MAD har gått och lagt näsan i vädret. Även om MAD inte stod för Mera Amiga Dagligen så var det ett trevlig tidsfördriv under tiden man formaterade disketter. Kiosken vid pärleporten kommer att bli roligare nu med Neumann som expedit.

Nätverk? Ska du bli fiskare? Skaffa mer Fishdiskar.

Brad S, Yrkesfishare

Ta en spade och gräv ned dig

Hej!
Jag sitter här hemma och läser Datormagazin nr 11/93. Där skriver Lars Jansson under rubriken nöjesnytt att han gärna vill att vi läsare ska skicka in lösningen på själva spelet Lemmings, alltså hur man ska gå, vilken typ av lemming man ska använda och när man ska göra det, istället för att skicka in nivåkoderna. Och det är precis vad jag tänker göra nu.
För att klara nivå 1 på fun sätter du en "digger" på en av lämmlarna när de kommer ner genom luckan. Nu börjar den lämmeln att gräva genom marken tills den kommer igenom. Nu är det bara att vänta tills alla lämmlar gått in i utgången. Du har nu klarat bana 1 på spelet Lemmings och går raskt vidare till bana 2.

ACE

Enda anledningen till att jag tar med det här brevet trots att det handlar om spel är för att rädda stackars Lars. Han hade aldrig klarat det utan dig. Han har slitit sitt hår tills han börjar få samma frisyr som en gråsäl. Tack för att du har räddat honom från ett nervöst sammanbrott.

Brad S, Tacksam

Jag är inte fanatisk men...

Hej!
I Datormagazin nr 21/93 så skrev Christer i sin ledare att "AMIGA-ägare är fanatiker" och att han var trött på hetsen mot andra datormärken.
Men har ni tänkt på att det kanske inte är fanatism utan stolthet över en bra dator, en entusiasm som vi vill sprida till alla.
Vänligen:

Rolf Rosenbäck

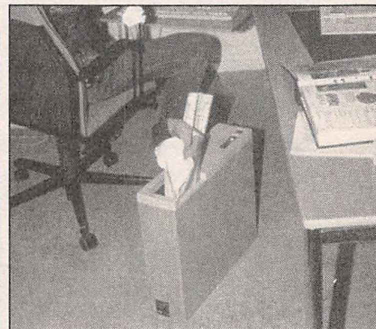
Vanligtvis brukar diskussioner om vilket datormärke som är bäst vara som tvååringar som sitter i en sandlåda. Unge A trampar på unge B:s sandkaka. Unge B kastar då sand på A och råkar träffa C också som genast kastar tillbaka. Mycket snart är kriget i full gång och det slutar med att alla är sura på alla för att ingen egentligen vann. Precis så brukar datordiskussioner gå till mellan lamers. De som inte är lamers vet redan vilken dator som är bäst och struntar i töntar som tror något annat.

Brad S, Sandlådeföreståndare

25 Mhz för lite till DI:s flipper

Hej.
Jag är en Uppsalabo som har några klagomål på Digital Illusions Pinball Dreams till PC.
Jag hade gått och varit avundsjuk på Amigans pinball i mer än ett år. Så fick jag reda på att en PC-version skulle släppas. Så fort det kom till affärerna så köpte jag det, körde in det på hårddisken och när jag började spela fick jag en chock. Det var inte ens hälften så bra som på Amigan. Ljudet var rassligt, det var slött (på min 386-25 mhz 2 meg RAM). Så jag blev tvungen att ta bort musiken för att det skulle gå någolunda snabbt.
Så Digital Illusion, gör inte om detta misstag i framtiden till eventuella Pinball Fantasies-versionen till PC. Tänk på oss som har lite långsammare datorer!

Tack för ordet.

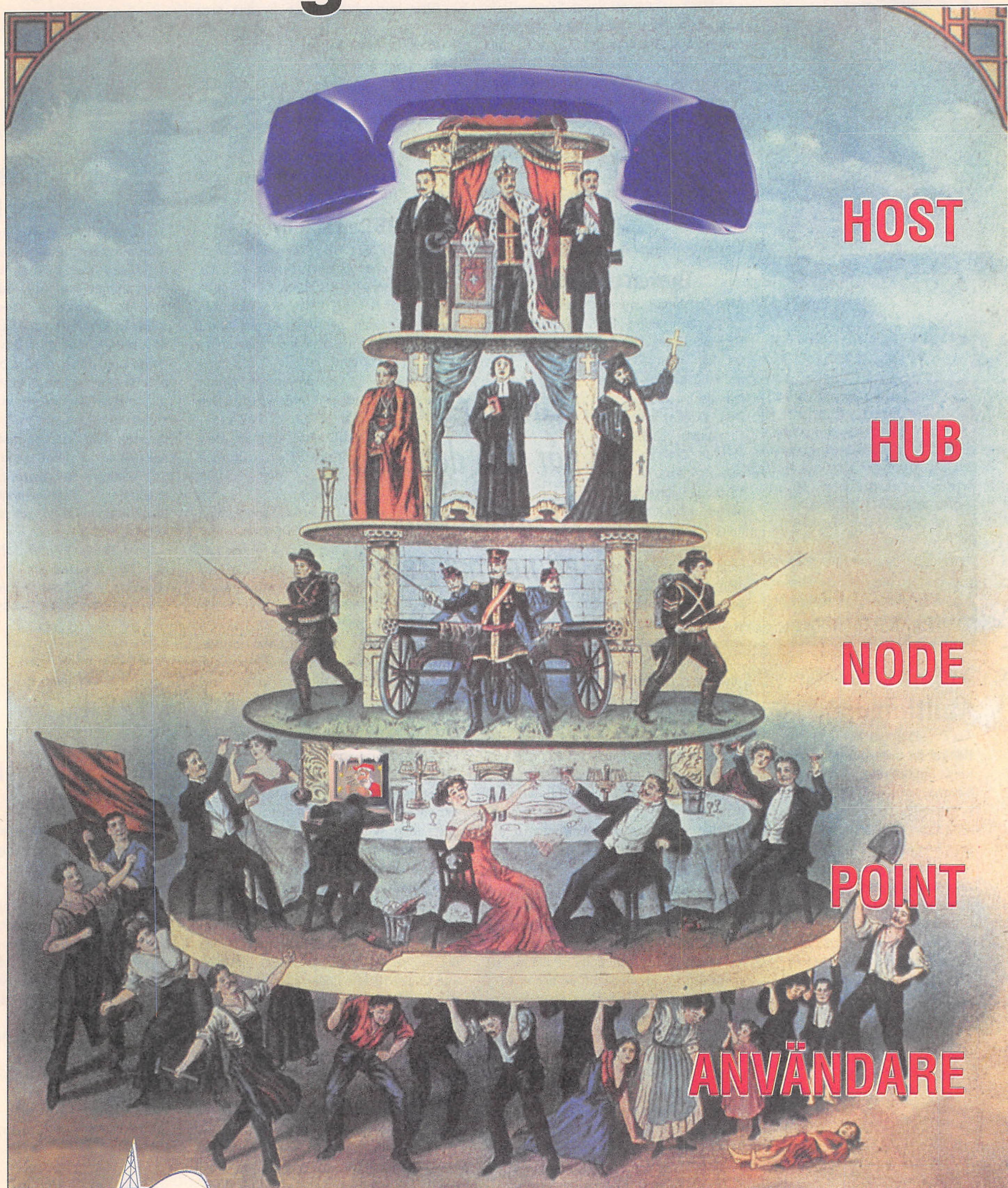


Visst går det att ha kul med en PC.

Typiskt PC. En maskin går i 25 MHz och det går slött. Haha. Vilket skräp. Spelet funkar underbart på en 8 MHz Amiga. Det sista det är fel på så är det Digital Illusions. Det är din dator som är inkompetent. Kasta skräpet i kanalen och skaffa en Amiga. Då ska du se att det går mycket bättre.

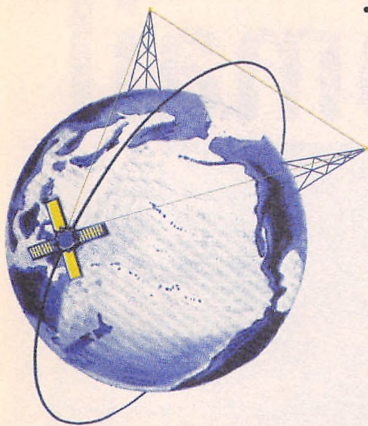
Brad S, Amigaägare

Så fungerar echomail



Hur når man 100.000-tals människor med sin egen dator? Svaret är ett datoriserat kedjebrevssystem som kallas echomail. 0.000-tals BBS:er har idag echomail. Det enda som krävs är ett modem och ett kommunikationsprogram.

Vänd→



Vi börjar med att titta på den utrusning som krävs för att kunna använda echomail. Först och främst måste man ha ett modem kopplat till datorn. Ett 2400-modem räcker eftersom det inte är särskilt långa filer som förs över. För att kunna kommunicera med andra modem måste du ha ett terminalprogram. Här finns det många att välja mellan men jag rekommenderar NComm, Terminus (före detta JRComm) eller Term. NComm (version 1.34) som för övrigt ligger på fishdisk nummer 621.

Efter att ha ringt upp en BBS som har echomail finns det flera möten (konferenser) du kan välja mellan. Där kan man läsa brev från världens alla hörn. Om man vill kan man själv delta i diskussionerna genom att själv sticka in en passande kommentar lite här och var.

Breven ekas runt

Med echomail menar man brev som "ekas" till andra BBS:er utanför den BBS som brevet skrevs i. Enkelt beskrivet kan man säga att det hela bygger på kedjebrevsprincipen, en BBS skickar brevet till en annan BBS som skickar till en tredje osv. På detta sätt hålls kostnaden nere för alla parter, både för modemaren som bara behöver ringa en BBS och ändå nå ut till en massa människor och för BBS-ägaren som bara behöver ringa upp en BBS för att lämna breven.

Alla echomailmöten är anslutna till minst ett så kallat echomailnät. Det är med andra ord ett antal BBS:er som är sammankopplade i ett sorts nätverk. Det finns en mängd olika nät i Sverige, både nationella och internationella. De nationella näten har enbart medlemmar i Sverige och kan vara allt från rikstäckande till att bara finnas i en stad eller kommun. De internationella näten kan ha medlemmar i allt från ett fåtal länder upp till att vara världstäckande.

Alla BBS:s måste "polla"

För att hämta nya brev måste alla BBS:er som är anslutna till något nät med jämna mellanrum ringa och polla. Polla är ett annat ord för att ringa till en annan BBS och hämta nya brev och samtidigt lämna de brev som har skrivits i den egna BBS:en. För att slippa ringa runt till varje enskild BBS som är med i nätet så är det hela uppbyggt i hierarkiform. De BBS:er som står längst ner i hierarkin pollar den BBS som står närmast över och den BBS:en ringer vidare uppåt osv.

Vi tar ett exempel. Du skriver ett echomailbrev i en BBS som vi antar är en point. En point är en BBS som står längst ner i hierarkin. Ditt brev packas ihop med de andra breven som har skrivits i BBS:en. Vid ett angivet tillfälle ringer point-BBS:en upp den BBS som står närmast ovanför i hierarkin, i det här fallet är det en node.

I node-BBS:en lämnas alltså ditt brev och packas samman med alla utgående brev som finns i node-BBS:en. Det utgående brevpaketet kan alltså bestå av brev dels frånde pointer noden har under sig, dels brev som har skrivits i själva node-BBS:en.

Efter sammanställningen av alla brev går resan vidare till den så kallade HUB:en. De flesta BBS:er är noder och har en HUB som överordnad.

En HUB:s uppgift är att samla ihop alla brev inom ett visst distrikt, en stad eller ett län eller liknande. Precis som i node-BBS:en sammanställs och packas alla brev från alla noder HUB:en har under sig. Sedan skickas breven vidare till nästa instans, HOST:en.

HOST:en står överst

HOST:en är den BBS som finns längst uppe i hierakien över HUB:erna. Den får in brev från alla HUB:erna i de olika regionerna. Det är oftast HOST:en som sköter kontakten med utlandet genom att ringa till HOST-BBS:en för något annat land.

När breven har kommit till den utlänska HOST:en går allt baklänges, HUB:arna hämtar brev från HOST:en, NOD:erna hämtar brev från HUB:erna och POINT:erna hämtar sina brev från NOD:erna.

> **"Ett echo-brev når USA dubblet så snabbt som ett normalbrev"**

Den största fördelen är naturligtvis att man når ut till ett stort antal människor utan att behöva ringa runt till en massa BBS:er. På det sättet sparar man inte bara tid utan också pengar genom att telefonräkningen inte rasar i höjden. Alla svar på de brev man skriver kommer tillbaka till den BBS man skrev dem i. Därför kan man hålla sig till sin favoit BBS och ändå vara up-to-date med vad som händer i världen.

Det finns stora likheter mellan detta system och distrubisionssystemet för vanlig post. Man skulle kunna likna de lokala postkontoren med HUB:erna och hosterna med postterminalerna.

Vilket är då snabbast? Om man skulle skicka ett echo-brev och ett vanligt brev till USA samtidigt så tar det normalt 1-3 dagar innan echo-brevet är framme medan det vanliga brevet tar 6-7 dagar (om man inte skickar brevet under julen eller någon annan högtid för då kan det ta dubbelt så lång tid). Om man sen väntar på svar från USA får man i genomsnitt vänta mellan en och två veckor längre på det traditionella brevet.

Lika snabbt som ett fax

Man kan konfigurera de flesta BBS system så att de ringer upp direkt. Då kostar det naturligtvis mer men går å andra sidan lika snabbt som att faxa.

Echomail kan inte ersätta postens traditionella system än, men kan många gånger vara ett alternativ. Vad har då posten för framtid? Naturligtvis finns det ju alltid paket att frakta men brev kommer antagligen att bli en allt mer exklusiv företelese.

Jonas Hallman

NYHET! Sveriges enda multimedia-tidning!
4D Professional
Nr 1/93
Allt om mässorna i London och Montreux
Multimedia-guiden
Interaktiv utbildning
HDTV hemma hos dig imorgon?
Nya Volvon säljer med multimedia!

Tidning för Multimedia

4D Professional heter en ny tidning för alla som håller på med multimedia. Tidningen bevakar utvecklingen inom multimedia och innehåller reportage, recensioner och utbildningsmaterail. I första numret började t.ex. en multimediaskola som lär ut vad olika begrepp står för och vilka tekniker som finns. 64:50 kr får man lägga upp för den, ingen billig tidning alltså. Vill man prenumerera så kostar det 359 kr för sex utgåvor per år.

Info: Multimedia Publications AB
Tel: 08-653 80 80

Så får du bättre skrivarkontroll

Studio Printer Software är ett program för att förbättra utskrifter med HP-skrivare. Programmet har nu stöd för följande skrivare: Deskjet 1200C, Deskjet 510, Laserjet 4L och Laserjet 4SI. Drivrutinerna som följer med arbetar precis som vanliga drivrutiner till Amigan genom att stödja skrivarnas inbyggda möjligheter men med utökade funktioner. Bl.a. så finns stöd för 24/32-bitars färgjusteringar, speciella "dither"-rutiner, bläckkompensation och språket PJL.

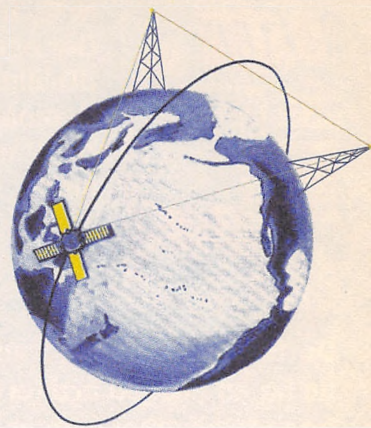
Info: Studio Printer Software, 75 Greatefields Drive, Uxbridge, UB8 3QN, England.
Tel: 00944-895-274 449

Multiseriekort från England

Applied Systems Group är ett engelskt företag som tidigare har gjort ett multifunktionskort med både parallella och seriella portar. Nu släpper man en billigare variant av detta kort med enbart serieportar (två eller fyra). Kortet heter Seriox och klarar hastigheter mellan 300 och 38400 Bps.

Info: Applied Systems Group, England
Tel: 00944-652-688330

FidoNet är störst i världen



I San Fransisco i juni 1984 startades ett echomailnät som i dag är världens största. En programmerare vid namn **Tom Jennings** tillsammans med **John Madill** skrev ett system för att skicka meddelanden till varandra utan att manuellt behöva ringa upp den andra BBS:en. Systemet döptes efter Toms hund, **Fido**. FidoNet blev snabbt populärt och hade i augusti 1984 utökats från de ursprungliga två BBS:erna till ett 30-tal. I feburuari 1985 fanns det 160 i FidoNet och vid slutet av samma år cirka 300.

Allmänna fakta

Antal BBS:er anslutna: ca 27.000 + några tusen pointer
Antal möten: Okänt, ett femtiotal internationella. Med varje lands interna möten kan antalet möten uppgå till några tusen.
Grundare: Tom Jennings och John Madill
Host coordinator (Sverige): Mats Wallin, Sverige (2:201/0)
Finns i: Alla världsdelar



Så här ser distrubitionssystemet i Sverige ut . De största HUB:arna löper samman i en knytpunkt som sedan skickar breven vidare till utlandet. Siffrorona är basernas FidoNet adresser

Massor av olika möten

Bland möterna i FidoNet kan man hitta diskussioner om allt från datorer och musik till möten där det gäller att skryta om vem som fick den största fisken i somras (Storfiskar mötet). Det finns även möten för annonser, sport, politik, matlagning, film och mycket mer. Antalet brev som skrivs i mötet varje dag beror på hur stort mötet är, alltså hur många BBS:er som har valt att ta hem det. Till de största mötena hör möten som Internationell Amiga och C Programming. Till dessa möten kan det komma in över 100 brev per dag. Till de lite mindre mötena kan det komma allt från noll brev till några tiotal brev per dag.

Det finns en hel del privata möten för särskilda grupper. Det kan finnas möten för BBS:er inom ett visst område eller ett möte för alla medlemmar i en demogrupp. Om man har en HUB som tar hem ett sånt här möte får man normalt ansöka om "medlemskap" innan man får börja ta hem det.

FidoNet är idag det största echomail-nätet för hobbybruk i världen. Bara i Sverige finns ett par tusen BBS:er anslutna. Sannolikt finns det lika många åsikter. Diskussionerna, framför allt i de större mötena, kan därför ofta hetta till en aning och nästan leda till personangrepp. Ett klassiskt exempel på en diskussion som har förmågan att urarta är "Vilken dator är bäst? PC eller Amiga?". Men oftast är det rätt fredliga diskussioner med både utbyte av åsikter och kunskap.

Här kan du testa FidoNet:

Södra Sverige: Panter´s BBS, tel: 031-846060
Mellansverige: Prime Time, tel: 08-250029
Norra Sverige: Nightfall BBS, tel: 090-120369

Ordlista

- **Echomail** - Brev som ekas från en BBS till en annan.
- **Polla** - Hämta och lämna brev hos en HUB.
- **Netmail** - Netmail (nätbrev) är ett privat brev som är adresserat till en viss BBS och person.
- **Mailer** - Ett program som sköter brevhanteringen, tex packar brev och ringer HUB:en
- **Hub** - En BBS som har som uppgift att samla ihop texter från noder och skicka de vidare till en annan region.
- **Host** - En BBS som samlar ihop alla brev från de olika HUB:arna inom ett land. Om nätet är internationellt skickar den breven vidare till hosten för ett annat land eller världsdel.
- **Moderator** - En person som sätter upp regler inom ett möte och ser till att dessa följs. Han kan även stänga ute bråkiga personer från mötet.
- **Nod** - Knutpunkt. Samlar ihop alla texter som har skrivits av BBS:ens användare eller Pointer.
- **Point** - En användare som ligger längst ut i hierakien. Han kan antingen ha en BBS eller bara tanka texter.



Nr 2/93
Gör egna 3D-bilder. Demoparty i Danmark.

Missat ett nummer? Än är det inte för sent!



Nr 12/93
Han ser in i framtiden med Amigan.

Detta är de nummer från 1993 som finns kvar. Vill du ha en enskild artikel går den att beställa, även från ett nummer som är slut.

Om du vill köpa gamla DMz-nummer eller artiklar behöver du en postgiroblankett.

Ange de nummer av DMZ eller vilka artiklar du vill köpa i fältet "meddelande till betalningsmottagaren" DMZ kostar 25 kr/nr, artiklar 15 kr/artikel. Beställer du flera artiklar kostar de efterföljande 10 kr/st.

Fyll i ditt namn och din adress.

Postgironummer: **58 07 15-1**

Betalningsmottagare:

Bröderna Lindströms Förlags AB.



Nr 7/93
A570 CDTV till Amiga 500 för 2000 kr. Bitmap Brothers superhit.



Nr 8/93
Första handscannern för färg. Därför är datorspel så dyra!



Nr 9/93
Världens största spelmässa. Här visades 120 nya datorspel!



Nr 11/93
Bygg ett järnvägsimperium i A-train. Vi besöker skolan för grafikproffs.

Äldre årgångar. Kolla att numret du vill ha finns!!

1990

1 Supergrafik på Amiga. Gör egna filmer med datorn
2 Nybörjarguide: Så fungerar din dator. Närmare titt på Canon ION-kameran.
3 Test av X-CAD. MC-proffs testar roadracingspel.
4 Så föds ett datorspel. Test av Crossdos och Audiomaster II.
5 Jättetest av Canon ION+Amiga. Så programmerar du Intuition på Amiga.
6 Test av Aztek C 5.0. Sätt fart på Amiga med 68020-kort.
7 Billiga genlock till Amiga. Så fuskar du i dataspel.
8 Fem hårddiskar i tuff test. Stor koll på de bästa 64-cartridgen.
9 Premiär för A3000 och DOS 2.0.
10 Välj rätt databöcker. Spelens hemliga meddelanden avslöjade.
11 De fem bästa extraminnerna till A500. Mixa text och video med din Amiga.
12 Test av AMOS och CANDO. Final i assemblerskolan.
13 Cartridgeduel: Nordic Power vs Action Replay.
14 Lär dig ARexx. Test av Bars & Pipes. Testet av VIDI-Amiga.
15 Test av Real 3D. Hårddiskar till A500 i test. Så bygger du en ljuspistol.
16 Bygg superkopiator till C64. Låna en Amiga för tio kronor.
17 Test av färgcanner Sharp JX100. Bästa köpet för dig som satsar på Modula-II.
19 Bygg din egen hårddisk. Test av Perfect sound.
20 Gör din egen Disneyfilm. Amigan tar över som programledare i TV.

1991

1 Är Blitz Basic bättre än AMOS? Tre hårddiskar i test.
2 Sex sidor med musik till Amiga. C64 i ny skepnad.
3 Köpguide: Välj rätt Amiga. Läkaren operar med Amiga.
4 Två framegrabbers i test. Test av MPS1270 bläckstråleskrivare.
5 Allt om grafik: ritprogram, ray-tracing, HAM, Halfbrite.
6 Sex sidor test av A3000. The Works - fyra nyttiga program.
7 Test av MegaMidget Racer turbokort. Handscanner till Amiga testas.
8 Bygg robot till Amigan. Bygg om din 64:a till larmcentral.
9 Vilken hårddisk är bäst till Amigan? Lär dig måla med Amigan.
11 Allt-i-ett för MIDI-musiker. Tips för DeLuxe Paint. Datorn på semestern.
12 Allt du behöver veta om virus. Två HST-modem i test.
13 Allt om CDTV. Hyperbook och Prowrite 3.1 till Amiga i test.
14 Ny version av REAL 3D. Sju sidor special om DOS 2.0. Test av Action replay III.
15 Test av ATOnce PC-emulator. Special om Terminator 2.
16 Tema: Musik på Amigan.
17 Stor musöversikt. Ekonomiprogram i test: A-Fakt och Diamantbok.
18 Test av Scala Multimedia. Bygg ett MIDI-interface.
19 Vilket är det bästa DTP-programmet? Så gör du en klubbtidning.
20 Världens minsta hårddiskar till A500. Stort modemspecial.
21 Test av Fujitsu färgskrivare och Megachip 2000.

1992

4 Sex ordbehandlare i test samt bokföringsprogrammet Bok 3.2
5 Skapa bilder med Trace. 12 hårddiskar till A500 i stor test.
6 Tema: Musik på Amigan.
7 Tema: Video & datorer. Allt du behöver veta om A600.
8 Audiomaster 4 & Audition 4 i tuff duell. Multifacecard i test.
10 AMOS i ny version. Forma egna landskap med Amigan.
11Test: Easy AMOS och 3D construktion kit. Hyperhelper gör manualen överflödig.
12 Tema dataregister: Superbase eller Infofile? Imagine 2.0 i test.
13 Förvandla din Amiga till en PC. Test av DRAW4D Pro.
14 Soundmaster i test. Avideo ger dig amigagrafik med fotokvalitet.
15 Bygg om din Amiga till en Mac. Action Gear, nytt verktyg för bildtjuvar.
18 Lär din Amiga läsa. Amiga 4000, datorn som slår ut Mac & PC.
19 19 turbokort i jättetest. Test av Kindwords 3.
20 Stor test av olika faxmodem till Amiga. Texta dina videofilmer.
22 AMOS för proffs. Bygg själv: EPROM-brännare. Stor joystickstest.



Nr 13/93
Första bilderna på CD 32. Gunship 2000, stor test!



Nr 14/93
Allt om höstens hetaste datorspel. Olympiska medaljer till Sverige.



Nr 15/93
CD 32, test av Commodores nya 32-bitars spelkonsol.

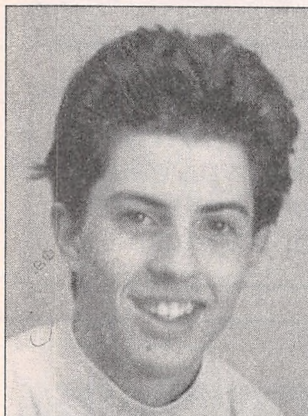


Nr 16/93
Hemlig piratjägare i exklusiv intervju. Två grafikkort i stor test.

Datormagazins C-skola (Exec)

Del 4

Har du funderat över hur man skapar länkade listor med rutinerna i exec.library? Känner du dig mogen för lite avancerad meddelandehantering? Här är fjärde delen i DMz:s C-skola. Här är svaren!



Niklas Lindholm

AmigaOS är ett väldigt dynamiskt system. Med det menas att det inte tar upp mer minne än det behöver. För att kunna åstadkomma detta är det mesta lagrat i länkade listor. Exempelvis ligger biblioteken och meddelandena i en port lagrade i länkade listor.

En länkad lista består av ett antal strukturer som kan ligga var som helst i minnet. För att hålla reda på dem så använder man sig av pekare. I varje struktur, eller nod (som en enhet i en lista kallas), finns det en pekare till nästa nod i listan.

I exec.library finns det ett antal funktioner för att hantera dubbel-länkade listor. Dubbel-länkade listor har den extra finessen att varje nod innehåller både en pekare till noden före och en till noden efter. Det är alltså lätt att stega sig både framlänges och baklänges i en dubbel-länkad lista.

När man använder Execs funktioner och strukturer för att hantera listor så brukar de kallas för exec-listor.

Varje nod i en exec-lista brukar byggas upp av en struct Node, (se figur 1). Av fälten i Node så är det bara de två första som används för själva uppbyggnaden av listan. Om man inte behöver de andra till en egen lista så kan man istället använda struct MinNode.

För att hålla reda på var listan börjar och slutar så används ett listhuvud. Den ser i stort ut som en vanlig nod. Den delen av huvudet som markerar början av listan innehåller en pekare till den första noden i framåt-pekaren ("Successor" på engelska). I bakåt-pekaren ("Predecessor") ligger ett noll lagrat för att markera att det inte finns några noder åt det hållet.

I den del av huvudet som markerar slutet är det precis tvärtom. Framåt-pekaren är noll och bakåt-pekaren pekar på den sista noden i listan.

Nu är det ju så att två fält i list-huvudet alltid kommer att vara noll. Därför har man varit så fiffig att man slagit ihop dessa till ett fält. Början och slutet på listan går alltså in i varandra.

Låter det krångligt? Ta en titt på figur 2 som visar hur en hel lista kan se ut så kanske det klarnar.

Nu är det hög tid att gå in på dagens programexempel. Det är en utbyggnad av förra avsnittets server-program. Istället för att ha ett antal fördefinierade frågor så kan nu andra program istället lagra frågor och svar i servern. Servern tillhandahåller en liten databas som andra program kan söka i.

Först av allt definieras MyMessage. Här har det tillkommit två fält. Eftersom man ska kunna skicka både fråga och svar till servern så finns det nu ett fält för varje. Dessutom finns det ett kommandofält. Här anger man om man vill ha svaret på en fråga, om man vill lägga till en fråga eller om man vill avsluta servern.

Struct Question är den struktur vi använder för att lagra de frågor och svar som kommit in. Den bygger på en MinNode-struktur och har dessutom ett fält för frågan och ett fält för svaret.

Questlist är vårt listhuvud och är av typen MinList. Precis som för noder är detta den mindre varianten. Struct List innehåller ett typ-fält. Detta har vi dock ingen användning för just nu och därför använder vi den mindre MinList.

I själva programmet börjar vi titta på main(). Det första nya här är NewList(). Denna funktion initialiserar listhuvudet så att den går att använda. Själva huvudslingan är sig i stort sett lik. Själva hanterandet av meddelandena har lyfts ut till en egen funktion. När denna funktion returnerar TRUE betyder det att programmet ska avslutas och going sätts till FALSE.

När programmet avslutas så måste allt minne som allokerats för frågorna lämnas tillbaka. Detta görs enkelt med RemHead() och FreeMem().

RemHead() tar bort den första noden ur listan och returnerar en pekare till den. När RemHead() returnerar noll så finns det inga noder kvar.

I handlemessage() så utförs tre olika saker beroende på vad kommando-fältet innehåller.

Vid GETANSWER så stegas listan igenom för att hitta rätt fråga. For-loopen som sköter detta ser kanske lite kryptisk ut. Första satsen tar pekaren till första noden och lägger den i questpek.

Andra satsen testar om nodens framåtpekare är sann (skilld från noll). Är den det så är det en nod pekaren pekar på och inte listhuvudet. Om framåt-pekaren är noll så har vi kommit fram till listhuvudet.

Man ska alltså inte köra ända fram till questpek blir noll eftersom man då försöker använda listhuvudet som en nod.

Den sista satsen i for-loopen tar och stegar framåt genom att lägga framåt-pekaren i questpek. Om rätt fråga hittas någonstans så avbryts loopen och questpek pekar på den nod som innehåller rätt fråga. Om frågan däremot inte hittades så kommer questpek att peka på listhuvudet när for-loopen är klar.

Vid NEWQUESTION så allokeras först en Question-struktur för den nya frågan. Om detta lyckas så kopieras frågan och →

Figur1

```
struct Node {
    struct  Node *ln_Succ; /* Framåt-pekare */
    struct  Node *ln_Pred; /* Bakåt-pekare */
    UBYTE   ln_Type;
    BYTE    ln_Pri;
    char    *ln_Name;
};

struct List {
   struct Node *lh_Head;
   struct Node *lh_Tail;      /* = NULL */
   struct Node *lh_TailPred;
   UBYTE  lh_Type;
   UBYTE  l_pad;
};
```

Kursplan

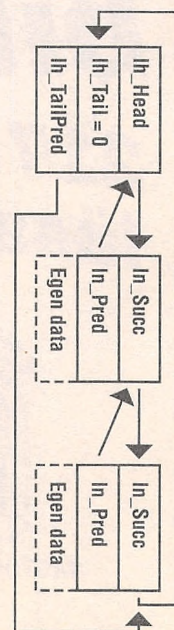
1. Libraries och minnesallokering
Vad ett library är, hur man öppnar och använder dem. Hur man allokerar minne.

2. Fönster och dess meddelandeport
Hur man öppnar ett intuitionfönster och använder dess meddelandeport.

3. Egna meddelandeportar
Hur man öppnar egna portar och kan skicka meddelanden mellan program.

4. Exec-listor
Hur man skapar egna länkade listor med rutinerna i exec.library samt lite mer avancerad meddelande-hantering.

Figur2



svaret in och noden länkas in i listan med AddTail(). Denna funktion placerar noden sist i listan. Skulle man istället vilja ha noden först så finns det en motsvarande funktion som heter AddHead().

Vid QUITPROGRAM så sätts bara returvärdet till TRUE och ett litet avslutningsmeddelande kopieras till svarsfältet.

Detta var det sista avsnittet i denna artikelserie om exec-programmering. Som du ser så finns det inget program för att prata med servern denna gång. Detta lämnar jag till dig att göra själv. Övning ger färdighet. Lycka till!

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <exec/ports.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/alib_protos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <strings.h>

#define MAXCHAR 100

#define GETANSWER   1
#define NEWQUESTION 2
#define QUITPROGRAM 3

struct MyMessage {
      struct Message execmess;
      char quest[MAXCHAR],answer[MAXCHAR],command;
};

struct Question {
      struct MinNode qn;
      char quest[MAXCHAR],answer[MAXCHAR];
};

struct MinList questlist;

int handlemessage(struct MyMessage *mess) {
      struct Question *questpek;
      int quit=FALSE;
      switch(mess->command) {
            case GETANSWER :
                  for(questpek = (struct Question *)questlist.mlh_Head;
                        questpek->qn.mln_Succ;
                        questpek = (struct Question *)questpek->qn.mln_Succ)
                              if(!stricmp(mess->quest, questpek->quest)) break;
                  if(questpek->qn.mln_Succ) strcpy(mess->answer, questpek->answer);
                  else strcpy(mess->answer, "<Okänd fråga>");
                  break;

            case NEWQUESTION :
                  if(questpek = (struct Question *)
                        AllocMem(sizeof(struct Question), MEMF_CLEAR)) {
                        strcpy(questpek->quest, mess->quest);
                        strcpy(questpek->answer, mess->answer);
                        AddTail((struct List *)&questlist, (struct Node *)questpek);
                  }
                  break;

            case QUITPROGRAM :
                  quit=TRUE;
                  strcpy(mess->answer, "Ok, avslutar");
                  break;
      }
      return(quit);
}

void main(void) {
      struct MsgPort *myport;
      struct Question *freepek;
      ULONG signals, mysignal,going=TRUE;
      struct MyMessage *mess;
      if(!(myport = CreatePort("MyTestPort",0))) {
            printf("Kunde inte skapa en port\n");
            exit(20);
      }
      mysignal = 1L << myport->mp_SigBit;
      NewList((struct List *)&questlist);
      while(going) {
            signals = Wait(mysignal);
            if(signals & mysignal) {
                  while(mess = (struct MyMessage *) GetMsg(myport)) {
                        if(handlemessage(mess)) going=FALSE;
                        ReplyMsg((struct Message *)mess);
                  }
            }
      }
      while(freepek=(struct Question *)RemHead((struct List *)&questlist))
            FreeMem(freepek,sizeof(struct Question));
      DeletePort(myport);
      exit(0);
}
```

Visste du att...

En CPU:s hastighet beror på flera faktorer. En av de är klockfrekvensen. Det ryktas om att nästa generations 68060, om den någonsin kommer att produceras, ska få en klockfrekvens på 100 Mhz. Det finns dock en del problem som man måste lösa innan sådana hastigheter kan uppnås. Till att börja med så ställer alla dessa elektroner som rasar runt till enorma värmeproblem. Kretsars livslängd kortas ner ordentligt vid höga temperaturer. Kylningen blir alltså en viktig faktor vid konstruktioen. Cray-datorer som använder de mest kraftfulla processorer som finns idag har flytande kylning.

...den första kommersiella mikroprocessorn framställdes 1971. Det var Intels 4004, en 4 bit CPU med 2250 komponenter (jämför detta med de 70000 komponenter som finns i en MC68000). Intel fortsatte utvecklingen och introducerade 8080-kretsen (8 bit) 1974. Stämpeln av den kretsen syns fortfarande på modernare konstruktioner av Intel. T.ex. deras senaste 586 (Pentium).

...motorolas 68000 introducerades först 1979 och var då en av de första 16 bitars-processorerna. Denna krets har till dags dato används i nästan allt, från militära system och mobiltelefoner till Apples Macintosh och naturligtvis Amigan. MC 68000 blev även väldigt populär bland programmerare på grund av den öppna designen när det gäller adress- och dataregister som kan manipuleras i nästan alla former. Det är ganska enkelt att producera användbar kod till MC68000.

Dela på informationen

När man jobbar med ARexx finner man ofta att man skriver många små ARexx-program som var och en löser en specifik uppgift. Ibland kan det vara intressant att låta flera program dela på information, både sådana som är skrivna i ARexx och andra program.

Om programmen inte körs samtidigt behöver man någon lagringsplats där data finns kvar mellan programkörningarna. Att spara det i filer är vanligt, liksom i omgivningsvariabler eller i clipboard. Filer och omgivningsvariabler är det enkelt att hantera i ARexx. I båda fallen hanteras data på samma sätt, eftersom omgivningsvariabler kan hanteras som vanliga filer. I **figur 1** har vi ett par procedurer som låter en läsa och skriva till omgivningsvariabler. Det är ganska rätt fram för den som använt filhanteringen i ARexx. Två funktioner används för att hämta data, getenv och getenvline. Den sistnämnda läser enbart in en rad från variabeln, den förstnämnda upp till 65000 bytes som mest. Funktionen setenv sparar data i en omgivningsvariabel, där första parametern är variabelnamnet, den andra den data som ska sparas och slutligen parameter tre, som anger om sparandet ska ske permanent (dvs i ENVARC: också). Parameter tre ska vara ordet SAVE, vilket kan förkortas ned till enbart S och kan vara både stora och små bokstäver. Setenv sparar precis det man skickar till den, vill man göra en version som sparar en rad kan man byta ut anropen av writech till writeln istället.

Om det enbart är ARexx-program som ska dela data mellan varandra och inte på så permanent basis kan Arexx egen "clipboard" vara ett alternativ. Denna "clipboard", eller Clip List som den också kallas, är en samling namngiven data som är global och tillgänglig för alla ARexx-program som körs. För att läsa och skriva data i denna Clip List använder man funktionerna setclip och getclip. Ett litet enkelt exempel finns i **figur 2.** Dessa kan vara mycket användbara. Man bör komma ihåg att det är skillnad på små och stora bokstäver i clip-namnen, så skriv exakt det det ska vara.

A R E X X



med Erik Lundevall

**Adressen hit är:
Datormagazin
ARexx-sidan
Box 125 47
102 29 Stockholm**

Figur1

```
/* Läs & skriv till omgivningsvariabler */

/* Användning:  data = getenvline('Foo') */

getenvline: procedure  /* Läs en rad endast */
arg varname
res = ''
if open(f,'ENV:' || varname,'R') then do
        res = readln(f)
        call close(f)
end
return res

/* Användning:  data = getenv('Foo') */

getenv: procedure /* Läs upp till 65000 bytes */
arg varname
res = ''
if open(f,'ENV:' || varname,'R') then do
        res = readch(f,65000)
        call close(f)
end
return res

/* Användning: setenv('Foo',data)
               setenv('Foo',data,'SAVE')
 */
setenv: procedure
varname = arg(1)
data = arg(2)
save = 0

if arg() > 2 & abbrev('SAVE',upper(arg(3))) then
        save = 1

if open(f,'ENV:' || varname,'W') then do
        call writech(f,data)
        call close(f)
end

if save then
        if open(f,'ENVARC:' || varname,'W') then do
                call writech(f,data)
                call close(f)
        end
return
```

Figur2

```
/* Program 1 - körs först */

call setclip('Xval','x = 17')
exit

/* Program 2 - hämtar data från program 1*/

data = getclip('Xval')
interpret data
say x '*' x '=' x*x
exit
```

Ny guide till ANSI

Det C språk de flesta Amiga-programmerare av idag stöter på och använder är nästan enbart ANSI C standarden (ANSI = American National Standards Institute). Innan standarden antogs fanns K&R C som de flesta kompilatortillverkare höll sig till men som de även tolkade på olika sätt eller "förbättrade".

Boken "A C Users Guide to ANSI C" är främst tänkt till gamla C programmerare som missat ANSI, eller kanske mer realistiskt idag – gammal C kod som ska flyttas eller integreras med nya system. I stort sett listar den upp skillnaderna mellan ANSI, K&R och andra C–dialekter. Detta är inte så ovanligt och samma fakta kan man hitta på många andra ställen men sättet den gör det på gör den mycket informativ, läsvärd och i många stycken rolig. Den pekar ut alla tänkbara skillnader, även de mest triviala och samtidigt ser den till att de stora är lättfunna. Den kommenterar, förklarar och reder ut varför saker är som dom är i ANSI och varför de var som de var tidigare. Berömmer och kritiserar ANSI för olika ändringar. De kritiska bitarna är ofta humoristiskt syrliga anmärkningar till ANSI, saker det är för sent att ändra på idag men som man ju kan muttra över.

Vill du verkligen ta reda på allt om ANSI C, allt om om alla skillnaderna, sliter du håret av dig för att du fram till nu enbart skrivit "gammal" C och nu måste skriva ANSI eller är du bara en ovanligt vetgirig C programmerare? Köp då denna bok.

Pekka Hedqvist

BBS-patrullen provkör

SNAKE HILL

– inget för folk med reptilskräck



Ormrädda personer ombedes hålla sig undan. Den här gången klättrar vi upp på Snake Hill BBS för att se vad vi hittar för något.

Basens namn är inte ett påhitt av alldeles för många vilda västernfilmer utan att basens Sysop, Kjell Harnesk, bor i ett område som kallas för ormkullen.

Nåväl, låt oss greppa vår cyberspacespade och börja gräva i basen för att se vad vi kan hitta.

Redan när man registrerar sig så får man reda på vilken teckenuppsättning man ska ha plus en del andra uppgifter för att man ska kunna ställa in terminalprogrammet rätt. Allt för att underlätta för nya users.

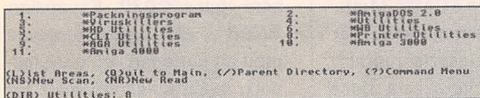


Välkomna till Snake Hill BBS, basen för alla som inte har ormfobi.

Första utgrävningsplatsen blir meddelandearean.

Meddelandearean är kanske inte så imponerande, men den är klart godkänd. Eftersom basen är ansluten till både Fidonet och Amiganet så finns det i alla fall möjligheter att skyffla in högvis med meddelanden genom basen. Det brukar dock nästan alltid pågå någon vettig diskussion på "lokal nivå" som man kan blanda sig i.

Låt oss hoppa vidare och gräva lite i filarean. Efter att ha rotat runt ett tag så kan man bara konstatera att filarean är riktigt bra. Utbudet är ganska stort och synnerligen varierat, precis som det ska vara. Här finns allt från workbenchutilities till virusjaktsprogram. Trots det rätt stora antalet filer är det svårt att "gå vilse" i filmenyerna. Basen har som policy att ha fri download för sina användare (i varje fall när det här skrivs). Mycket bra. Det är bara att hoppas att basens users är tillräckligt hyffsade och uploadar trots det så att inte den fria downloaden tas bort.



Filerna ligger i olika undermenyer för att man lätt ska hitta rätt. Här är till exempel olika undermenyer i undermenyn UTILITIES. Det är bara att hoppa dit man vill.

Och nu till den alltid lika efterlängtade undersökningen om pirater på basen. Tja, om man letar efter pirater här, då får man leta ordentligt. Och inte ens det hjälper speciellt mycket. Sysop har lyckats bra med att handskas med pirater. Tummen upp för det.

Snake Hill BBS har för tillfället drygt 130 users, men det har varit många fler. En gång i tiden var det över 550 stycken, men efter att basprogrammet byttes ut så har inte alla hunnit ringa tillbaka. Nu för tiden körs basen med programmet EXCELSIOR! BBS (som är ett menybaserat BBS-program). Trots att basen körs på bara ett telefonnummer så brukar det inte vara några större problem att komma in.

Det ligger en känsla av spontanitet över Snake Hill BBS, och jag tror att en stor orsak till det är basens Sysop, Kjell Harnesk. (Kjell tycker förresten om bågskytte, så ring gärna och snacka med honom om det).

Snake Hill BBS är en trevlig bas att ringa till. Och om de som ringde till basen tidigare, innan programbytet, börjar ringa igen så blir antalet users fler. Och då kan det bli ännu trevligare.

BBS-patrullen

Basfakta/Betyg



Namn: Snake Hill BBS
Sysop: Kjell Harnesk
Telefonnummer:0970-237 17
Hastighet: 14400/DS
Basprogram: Excelsior! BBS

ITM	Description
1	Snuskiga historier.
2	4 i rad.
3	GlobalWar
4	Hangman
5	Hack&Slash
6	Minefield
7	Black Jack
8	CONTRIS (Tetris)
9	Kapplöpning

Vill du koppla av och spela lite spel? Inga problem, det finns en rad olika spel att härja med. Det finns ju lite annat också, om man inte tycker om att spela.

Betygssystemet

För modem-ägande datorfreak är en stämningsfull och trevlig BBS lika viktig som en bra resturang för ett kroglejon. Men med över 3.000 BBS:er i Sverige att välja mellan kan det vara svårt att hitta rätt ställe. Sysopen kan vara otrevlig, filarean kass, stämningen olustig. Därför drar vi nu igång BBS-Guiden, en återkommande spalt i Datormagazin där vår BBS-patrull testar landets Bullentin Board System (baser).

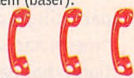
Vår patrull väljer ut en ny BBS varannan vecka. Patrullen testar den under en lång period för att granska service, filarea, stämning, miljö, tillgänglighet, typ av användare (vi kallar dem gäster) plus en mängd andra intressanta saker som utgör grunden för en bra BBS. Dessutom delar vår patrull ut betyg i form av "telefonlurar".



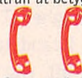
Den här BBS:en har allt, trevliga gäster och en serviceinriktad sysop. Den har varierande möten med intressanta debatter och en omväxlande filarea. Ibland tutar det upptaget, men här är det värt att köa för att få komma in. Det är t.o.m. värt att ringa riks.



En bra BBS med en fylld filarea, kunnig Sysop, bra service och trevliga möten. Väl värd ett besök. Här blir man gärna stammis även om man inte har samma intressen som övriga gäster. Några lätträknade brister skiljer denna BBS från de fem-luriga.



En ganska medelmåttig BBS. Den har de möten man brukar hitta i de flesta BBS:er, filarean innehåller en del godbitar och Sysopen vet hur basen ska skötas för att alla ska trivas. Men räkna inte med något utöver det vanliga. Servicen kan också vara bättre.



Om man är intresserad av BBS:ens inriktning, t.ex programmering eller vad det nu kan röra sig om, så kan den här basen kanske vara värd att kolla närmare på. Generellt sett är den dock tråkig och inte speciellt inspirerande. Trist miljö, dålig och långsam service eller en mager filarea.



Den här BBS:en är helöken. Den har en obefintlig filarea, tråkiga möten och en inkompetent Sysop. Det är troligtvis bara Sysopens närmaste kompisar som slösar tiden på den här basen. Inte värd en enda markering ens för att testa.

Programmet som är bäst på att generera text och titelbilder

Datormagazin testar
MONTAGE
Snabbfakta
Processorkrav: 68020+
Minneskrav: 8 MB
Grafik: AGA, IV24, OpalV

Några av de många texteffekter som kan erhållas med MONTAGE24. Bilden är i vanligt TV-format. Ser du några kantigheter?

Video är den nisch som Amigan är framgångsrik i. Vi har tittat på programmet MONTAGE24 som inte gör något annat än generera text och snygga titelbilder för videobruk.

Montage är det bästa programmet i sin klass för Amigan, tycker David Ekholm.

"MONTAGE kan ge texten ett flertal attribut såsom färgtoner, genomskinlighet, 3D effekter och skuggor allt med enastående kvalitet..."

MONTAGE24 är en textgenerator med 24-bitars kvalitet vilket innebär att programmet internt arbetar med 16.7 miljoner färger.

Poängen med programmet är att skapa textsidor av hög kvalitet för videobruk. MONTAGE kan ge texten ett flertal attribut såsom färgtoner, genomskinlighet, 3D-effekter och skuggor, allt med enastående kvalitet som synes. InnoVision hävdar att deras AntiAliasteknik ger en effektiv upplösning av 1ns, vilket är en teknisk term för en textkvalitet som inte skall uppvisa några hackigheter på en TV-bild. Även om jag "lyckats" få fram text där kantigheten kan skönjas tycker jag att MONTAGE24 ger den jämnaste texten för TV-bruk av dagens Amiga-program.

Som bildbakgrund kan man ha en importerad bild eller en internt genererad färgton eller mönster. Det går att importera bakgrunder och "brushes" i IFF-, IFF HAM8- och IFF24-bitsformat.

Kan ta flera sekunder

När man designar en sida (bilder kallas för sidor i videosammanhang) så arbetar man i HAM lågupplösning. Det ser inget vidare vackert ut, men är en kompromiss för att få acceptabel hastighet. Trots denna kompromiss kan det ibland ta flera sekunder för programmet att rita ut en bokstav. Detta på en Amiga 4000/040 med 14 MByte RAM minne. Man får ha tålamod och en snabb dator, men belöningen kommer...

När en sida är klar "renderar" man den till skärmen eller till disk. Format som stöds är IFF24 och Super-Hi-Res HAM8. Med en AGA-baserad dator (A1200, A4000) visas bilden alltid i Super-Hi-Res HAM8 (1504 x 576 pixels). Resultatet blir mycket imponerande med HAM8:s över 260 000 samtidiga färger.

MONTAGE stöder också GVP:s Impact Vision 24 kort samt Centaur Developements OpalVision. Med dessa 24-bitars kort kan bilderna visas direkt i 24-bits format. Har man inte AGA grafik är något av dessa kort ett måste om man vill se de bilder man genererar med MONTAGE24.

Långt ifrån Scala

Flera bilder/sidor kan genereras för att skapa ett bildspel. Det finns några bildväxlingar/wipes, men MONTAGE är ingen BroadCast Titler2 eller SCALA Multimedia (se sid 42). Programmet är alltför slött för att passa som bildspelsprogram. Man kan endast kontrollera hela sidor eftersom MONTAGE24 endast växlar färdiga IFF-bilder. MONTAGE24 passar bäst för att göra snygga titelbilder, vilka med fördel spelas upp med mer passande program.

MONTAGE24 har ett helt eget grafiskt gränssnitt. De som tidigare arbetat med BroadCast Titler2 känner igen sig en del. Man använder inga menyer eller standard för knappar. Det följer istället med en mall för funktionstangenterna som hjälp. Man blir tvungen att titta i manualen för att få grepp om programmets beteende eftersom hanteringen av det mesta är annorlunda.

Skärmens större del används för att skriva och redigera textsidor.

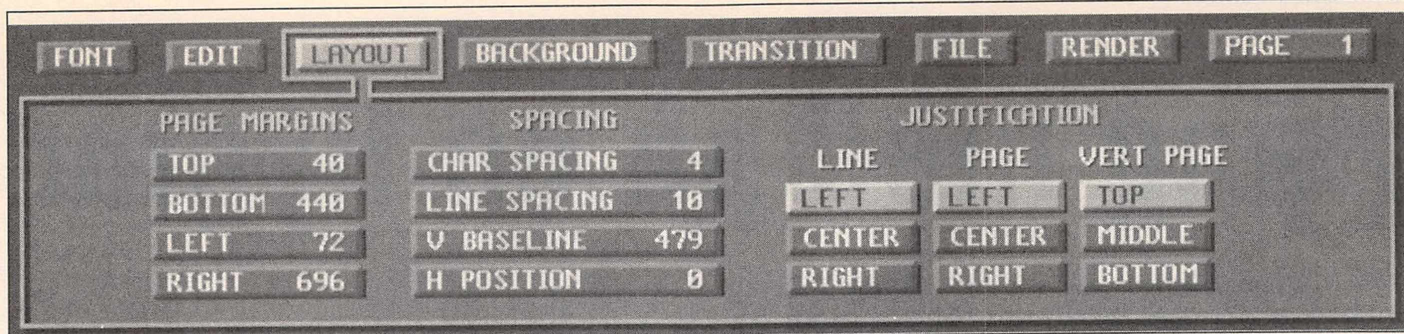
I nederkanten finns en uppsättning knappar tillgängliga. Några av dessa är "menyknappar", dvs de bestämmer funktionen hos de övriga.

Att skriva text är ungefär som att hantera en vanlig ordbehandlare bortsett från att det är mycket långsammare. För att flytta och storleksändra text drar man en rektangel runt denna. Boxen har små fyrkanter som man kan ta tag i för att förstora

Expandera din CD32

Redan nu annonseras den första expansionen till CD32. Det är företaget Microbotics som gör "CD32 Expansion Board", ett expansionskort med en serieport, en parallellport, anslutningsmöjlighet för diskettstation, support för IDE -hårddiskar, minnesexpansion upp till 8 MByte och MPEG-kontakt. Man får även ParNet-kabel och mjukvara så att man kan koppla CD32 till en vanlig Amiga och utnyttja den som en CD-ROM-spelare.

Info: Microbotics, USA



eller förminska boxen och därmed den text som finns inuti.

Det är mindre intuitivt att ändra på andra egenskaper men när man väl vant sig går det bra. Inget i programmet följer dock Commodores standard och det tar som sagt ett tag innan man har vant sig vid användargränssnittet.

Installationen standard

På en punkt följer faktiskt MONTAGE24 standarden, installationen. Denna utförs enkelt med Commodores standardiserade installationsprogram som först frågar om man är novis eller expert och därefter anpassar frågorna därefter. Man frågas sedan efter vilket grafikstöd man vill ha installerat. Valen är AGA, ImpactVision eller OpalVision. När installationen är klar ligger programmet i en egen låda och alla "assigns" finns redan med i "User-startup".

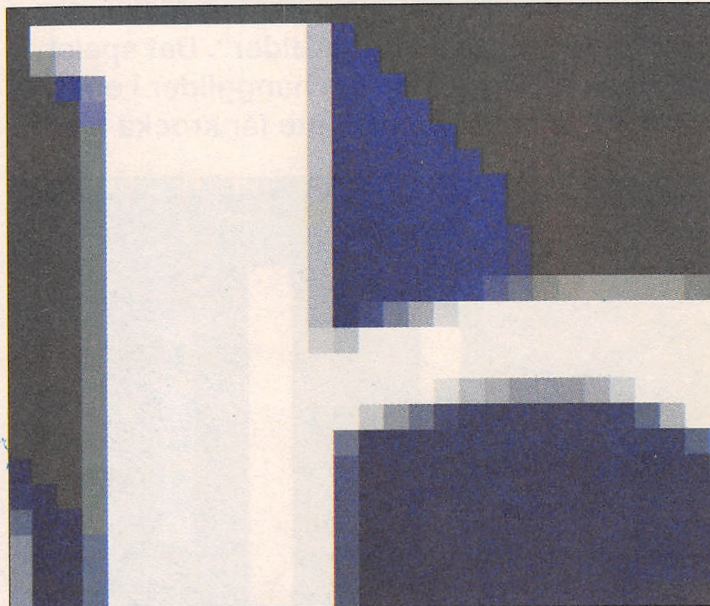
Handboken kommer som en A4-pärm. Den känns lagom med sina 136 sidor, de täcker det som behövs. Manualen har en tydlig layout, är uppdelad i en startguide och i kapitel som går igenom funktionerna för varje undermeny och har bilder som stöd.

Tar över maskinen

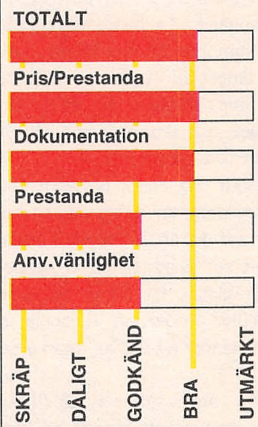
Det negativa med MONTAGE24 är att det inte beter sig som ett Amiga-program. Det är visserligen gjort för Amiga, men programmerarna verkar inte använda OS:et alls. Multitaskingen stängs av, användargränssnittet liknar inga andra Amiga-program (förutom föregångaren BroadCast Titler 2). Våra åäö fungerar inte i filnamn och försöker man starta MONTAGE24 från en Workbench i ett flimmerfritt grafikläge (DBLPAL, Multiscan mm) istället för vanlig PAL-grafik så blir bildskärmen lika grötig som när dåligt skrivna gamla spel skall köras på Amigan. Vilka dumheter! Gamla hederliga DeluxePaint II fungerar bättre på en modern Amiga. Efter att man kört MONTAGE kan man återvända till Workbenchen för att finna att tangentbordets repetitionshastighet ställts om till en kulspruta.

Det negativa vägs dock upp av den enastående textkvalitet som programmet genererar. Man har god kontroll över utseendet på både text och bakgrund. Text kan skalas i bredd och höjd utan att bli taggig tack vare att MONTAGE24 utnyttjar skalbara typsnitt och en mycket bra AntiAlias teknik. Tyvärr används ett eget typsnittsformat så man kan inte plocka in Commodores skalbara CG typsnitt i MONTAGE24. Dock så talar InnoVision om en kommande programmodul med PostScript stöd. Programmet är ett bra komplement till andra program i videostudion men lär inte vara det program en hobbyanvändare skaffar sig för hemmafilmerna. Dels för att det är relativt dyrt och kräver mycket datorkraft. Men även för att det trots allt "endast" är en ren textgenerator av hög kvalitet, inget multimedia- eller bildritarprogram.

David Ekholm



AntiAlias är en teknik där färgtoner används för att skapa effekten av högre upplösning än den verkliga och därigenom minska kantigheter. Detta är en del av ett b som behandlats i MONTAGE med lyckat resultat.



Utrustningskrav: Minst en 68020 baserad Amiga med 8 MB fastram, 1MB chipram, 10 MB fritt hårddiskutrymme.
Dokumentation: Engelsk, pärm
Version: 1:01
Pris: 3745:-
Kopieringsskydd: Nej
Tillverkare: InnoVision Technology
Recensionsex. från: Docado
Telefon: 040-23 12 50

Mac-bilder till Amigan

Det amerikanska företaget Syndesis har släppt modulerna "Public Interface" som är tillbehör till bildbehandlingsprogrammet Image Master (Black Belt Systems). Modulerna kan ladda och spara bilder i Macintoshs PICT-bitmap-format (24 bit). I "Public Interface" ingår även en diskett med verktyg som gör det lättare att överföra filer mellan MAC och Amiga.

Info: Syndsis Corporation, P.O. Box 65, 235 South Main Jefferson, WI 53 549, USA.

Tel: 0091-414 674 5200

En regnbåge för ARexx

"The REXX Rainbow library" är en komplett serie av tillägsbibliotek till programmeringsspråket ARexx. Varje biblotek innehåller funktioner för ett vist område. Biblioteken är s.k. supportbibliotek och deras funktioner kan nås både från interpreterade och kompilerade ARexx-program. Använder man sig av ARexx-kompilatorn REXX Plus från samma företag har man fördelen att man kan komma åt funktionerna antingen genom "runtime" bibilioteksupprop eller genom extern länkning vid kompileringen.

Info: Dineen Edwards Group Inc., 19785 West Twelve Mile Rd. Suite 305, Southfield, MI. 48076-2553, USA.

Tel: 0091-313 352 4288

Bild blir landskap

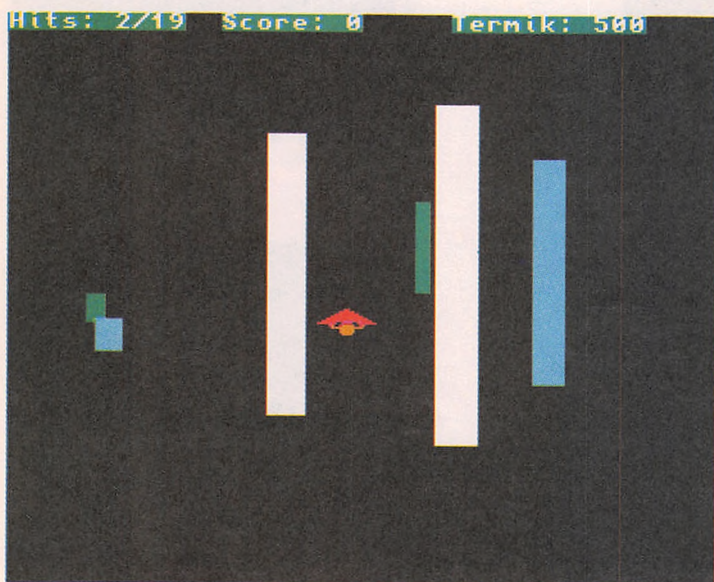
Har du någonsin försökt att skapa egna landskap i Vista Pro eller Scenery Animator? För jobbigt? Ett enklare sätt är nog att använda programmet Scapemaker 3.0 som helt enkelt gör om vanliga IFF-bilder till DEM-filer.

Info: MegageM, 1903 adria, Santa Maria, CA 93454, USA.

Tel: 0091-800-349 1104

Häng med på en flygtur

I det här avsnittet av Amos-skolan ska jag lära ut lite tips och trix för ett spel som bygger på snabb grafik. Till min hjälp har jag Alexander Boströms program "HangGlider". Det spelet går ut på att flyga med sin hangglider i en värld av pelare som man inte får krocka med.



Styr din hangglider och försök att undvika pelarna. Du får lov att krocka nitton gånger men sen är det slut.

Man styr med joysticken åt höger och vänster. Dessutom påverkas man av gravitationen och får då kompensera detta genom att hålla joysticken uppåt. Vid varje ny nivå får man förutom 1000 poäng även mer anti-gravitationskraft.

På nästa sida ser du programlistningen till "HangGlider", som vi ska gå igenom från början till slut. Skriv inte av allt på en gång utan vänta tills jag har förklarat respektive programrad. Meningen med Amos-skolan är att du ska förstå det du knappar in. Ta därför god tid på dig.

Kom ihåg att du inte ska skriva in siffrorna längst till vänster om programlistningen. De finns där bara för att du inte ska missa något, och lättare kunna följa med när du läser den här artikeln.

Som alla andra program så börjar även denna programlistning med en rad som beskriver vad det är för program och vem som har gjort det. Därefter gör vi variabeln "PELARE" global, för att vi ska kunna nå den i samtliga procedurer. Vi öppnar sen en skärm och stänger av blinket, markören och muspilen.

På rad 6 sätter vi på "Double Buffer" som helt enkelt skapar en kopia av skärmen. För att få jämna skärmuppdateringar så kommer vi att rita på den ena skärmen medan den andra visas. När vi har ritat klart så byter vi skärm. När man visar Bobs så kan man låta Amos sköta växlingen, men eftersom vi inte använder Bobs så sätter vi "Autoback 0". Dessutom stänger vi av den automatiska Bob-uppdateringen med "Bob Update Off".

På rad 7 så anropar vi proceduren "RYMDSKEPP" som skapar våra sprites. På nästa rad så går vi in i en oändlig slinga. Den börjar med "MAKESTAGE" som slumpar fram en ny bana. Sen börjar själva spelandet i proceduren "HANGGLIDER". Det här programmet kommer aldrig att sluta, men du kan när som helst avbryta med CTRL+C.

Proceduren "RYMDSKEPP" börjar på rad 13 och där skapar tre olika spritefigurer. Med "Get Sprite" så skapar vi en ny tom spritefigur. Därefter fyller vi den med innehållet i data-satserna. Skriv av dessa i lugn och ro. Du behöver inte skriva av alla på en gång. Och missar du någon siffra eller skriver fel får du ett felmeddelande när du sätter igång programmet.

Data-satser skapade jag genom att först spara sprite-banken. Med ett annat Amos-program läste jag av innehållet byte för byte och skapade en textfil med Data-satser. Textfilen importerades sen in till det här programmet.

Nästa procedur börjar på rad 43. Här i "MAKESTAGE" så ska vi slumpa fram 150 olika slumptal. Dessa hade vi i och för sig kunnat lägga i en indexerad variabel, exempelvis a(i). Men eftersom vi behöver så väldigt många slumptal, så kanske inte minnet hade räckt till. Vi utnyttjar därför minnet till max genom att i stället skapa två minnesareor där vi lägger slumptalen. Att skapa egna minnesareor är dock inget för nybörjaren, eftersom man måste veta precis vad man gör.

På rad 54 så börjar proceduren "HANGGLIDER" som innehåller själva spelet. Eftersom spelet slutar med att tona ner färgerna så börjar vi med att återställa färgerna.

Repeat-slingan som börjar på rad 57 håller igång tills man har krockat med minst 19 pelare. Villkoret hittar du på rad 99. For-slingan rad 59 håller igång tills pelarna är slut och nivån är avklarad. For-slingan på rad 61 bestämmer hastigheten på spelet.

Den innersta For-slingan som börjar på rad 65 ritar pelarna på en skärm. Här använder vi "Peek" för att läsa av en byte i minnesarea 14, och "Deek" för två bytes i area 15. Dessa värden bestämmer var pelarna ska stå i det tre-dimensionella landskapet.

På raderna 76-78 skriver vi ut antal träffar, poäng och termik. Nu när bilden är färdigritad så byter bild med kommandot "Screen Swap", som alltid måste följas av kommandot "Wait Vbl". Med "Wait Vbl" så väntar programmet tills skärmen är utritad på TV-n eller monitorn, och gör att programmet fungerar lika bra på snabba maskiner.

Det kryptiska kommandot "STYRKA=Max(Min(STYRKA-1,10),0)" på rad 85 minskar "STYRKA" med ett. ➜



med
Mac Larsson

Adressen hit är:
Datormagazin
AMOS-sidan
Box 125 47
102 29 Stockholm

Observera!

Programlistningarna fungerar inte i Easy Amos. Har du haft problem med att få tidigare listningar att fungera, så kan det alltså bero på att du använt Easy Amos.

Amigaförening för grafikfreaks

Nu finns det en speciell förening för alla Amigaägare som är grafik-intresserade. Föreningen heter Amiga Grafik Användare (AGA) och hjälper medlemmarna med allt från DPaintteckningar via raytracing till Desktop Publishing och grafik.

Som medlem får man bl.a. tillgång till objekt i olika 3D-program, ArRexx-script, fonter m.m. För närmare information skriv till AGA, Verksta'n, Norrtullsgatan 12 K, 113 27 Stockholm. Du kan också ringa och tala med **Olle Viksten** på tel 08-34 41 47. Medlemsavgiften är 100 kr per år pch betalas in på pg 59 59 77-0.

➜ Samtidigt ser man till att "STYRKA" inte överstiger 10 eller understiger 0. På rad 95 hittar vi en annan konstighet, "Exit If HITS>=19,2". Om variabeln "HITS" är större än eller lika med 19 så hoppar programmet ut från de två närmaste slingorna. Vi hamnar alltså direkt på rad 100 om villkoret uppfyllts.

När man har krockat med 19 pelare så är spelomgången slut och ditt slutresultat räknas fram på rad 100. Det visas på slutbilden som efter ett par sekunder övergår till en ny spelomgång.

Programmet är nu klart och det är dags att testa det. Tryck på F1 så sätter programmet igång. Får du något felmeddelande eller om programmet inte fungerar så är det bara att titta igenom programlistningen och försöka hitta felet.

När du rättat alla fel så glöm inte inte att spara programmet med namnet "HangGlider.AMOS".

Har du själv skrivet ett program som är under 100 rader och 55 tecken tecken brett? Skicka i så fall in det till Amos-sidan. Publicerade bidrag belönas med presentkort på 100-500 kronor. Allt efter kvalité.

Vi ses igen om två veckor.

Mac Larsson

Alexander Boström i Norsborg får ett presentkort på 300 kronor som tack för spelet Hanglider.

```
1 Rem HangGlider / Alexander Boström 1994
2 Global PELARE
3 PELARE=75 : Rem Banans längd (antal pelare)
4 Screen Open 0,320,200,4,Lowres
5 Flash Off : Curs Off : Hide
6 Double Buffer : Autoback 0 : Bob Update Off
7 Proc RYMDSKEPP : Rem Skapa rymdskepp
8 Do
9    Proc MAKESTAGE : Rem Slumpa bana
10   Proc HANGGLIDER : Rem Spela
11 Loop
12 '
13 Procedure RYMDSKEPP
14    For S=1 To 3
15       Get Sprite S,0,0 To 32,15 : Hot Spot S,15,0
16       For I=0 To 59
17          Read J : K=K+J : Doke Sprite
     Base(S)+10+I*2,J
18       Next
19    Next
20    If K<>4083316 Then Print "Datafel:"+Str$(K)
21    Data 1,49152,7,61440,31,64512,127,65280
22    Data 511,65472,2047,65520,8147,58876,164,4736
23    Data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,49152
24    Data 7,61440,31,64512,127,65280,511,65472
25    Data 2047,65520,8160,1020,67,57600,127,65280
26    Data 7,61440,7,61440,3,57344,0,0
27    Data 0,0,0,0,0,57344,1,65280,3,65528,7,65535
28    Data 15,65532,31,65504,63,65152,127,63488
29    Data 255,61440,511,33792,962,0,1536,0,0,0,0,0,0
30    Data 0,0,57344,1,65280,3,65528,7,65535,15,65532
31    Data 31,65504,63,65120,127,61664,255,36608
32    Data 508,30720,1009,64512,1567,64512,3,63488
33    Data 3,57344,1,32768
34    Data 1,49152,63,57344,2047,61440,16383,63488
35    Data 4095,64512,511,65024,95,65280,7,65408
36    Data 3,65472,8,32736,0,4336,0,24,0,0,0,0,0,0,1
37    Data 49152,63,57344,2047,61440,16383,63488
38    Data 4095,64512,511,65024,415,65280,451,65408,60
39    Data 32704,7,36832,15,58352,15,65048,7,61440
40    Data 1,61440,0,24576
41 End Proc
42 '
43 Procedure MAKESTAGE
44    Reserve As Work 14,PELARE : ADR=Start(14)
45    For I=1 To PELARE
46       Poke ADR,Rnd(200) : Inc ADR
47    Next
48    Reserve As Work 15,PELARE*2 : ADR=Start(15)
49    For I=1 To PELARE
50       Doke ADR,Rnd(600) : Add ADR,2
51    Next
52 End Proc
53 '
54 Procedure HANGGLIDER
55    Palette
   0,$88,$BB,$FF,,,,,,,,,,,,,,$888,$AA0,$F00
56 ZSTEP=35 : ZPOS=0 : TERMIK=500 : STYRKA=0 :
   SPEED=5
57 Repeat
58    WALLS=5
59    For BPOS=0 To PELARE-5
60       WALLS=Max(WALLS-1,0)
61       For Z=ZSTEP-1 To 0 Step -SPEED
62          ' Rita pelare
63          ADRX=BPOS*2+Start(15)+12
64          ADRH=BPOS+Start(14)+6
65          For W=5 To WALLS Step -1
66             HöJD=Peek(ADRH)-99 : Dec ADRH
67             X=Deek(ADRX)-300+XP : Add ADRX,-2
68             ZB=255-Z-W*ZSTEP : Y=(99*ZB)/255
69             X1=((X-10)*ZB)/255+159
70             Y1=99-(HöJD*ZB)/255
71             X2=((X+10)*ZB)/255+160
72             Y2=(99*ZB)/255+100
73             Ink 3-W/2 : Bar X1,Y1 To X2,Y2
74          Next
75          ' Visa status
76          Print
   Pen$(3);At(0,0)+"Hits:";HITS;"/19"
77          Print At(12,0)+"Score:";SCORE
78          Print At(25,0)+"Termik:";TERMIK
79          ' Byt skärm och kontrollera musen
80          Screen Swap : Wait Vbl : Cls 0 : SPR=1
81          If Jleft(1) Then Add XP,5 : SPR=2
82          If Jright(1) Then Add XP,-5 : SPR=3
83          If Jup(1) Then Add STYRKA,2 : Dec TER-
   MIK
84          Sprite 0,287,249-YPOS,SPR
85          STYRKA=Max(Min(STYRKA-1,10),0)
86          Add YPOS,STYRKA
87          YPOS=Max(Min(YPOS-2,191),16)
88          XP=Max(-250,Min(250,XP))
89       Next
90       ' Kolla om träff
91       X=(X*ZB)/255
92       If HöJD+99>YPOS and X>-26 and X<26 and
   Not(WALLS)
93          Inc HITS : Shoot
94       End If
95       Exit If HITS>=19,2
96    Next
97    Bell : Cls 0 : Screen Swap : Wait 100 : Bell
98    Add SPEED,2 : Add SCORE,1000 : Add TERMIK,50
99 Until HITS>=19
100 Add SCORE,(BPOS*999)/(Length(15)/2-10)
101 Boom : Colour 0,$FFF : Fade 5 : Wait 175 : Cls 0
102 Locate 0,11 : Centre "Du är DÖD!"
103 Locate 0,15 : Centre "Din poäng:"+Str$(SCORE)
104 Sprite 0,,50+99, : Screen Swap : Wait Vbl
105 Fade 5,$555,$888 : Wait 175 : Fade 5 : Wait 100
106 End Proc
```

Herman
av Kari Bihlmeier



Fox Trot
av Bill Holbrook



Ytterfilen
av Bill Amend



Krax
av Jeff MacNelly



Grattis till presentkorten

Vinnarna från AmigaQuest nr 21-93 är: **Toran Mark**, Helsingborg, **Conny Axelsson**, Eskilstuna och **Per Gustavsson**, Ljungbyholm.

...och ni vann DMz:s Fortress-tävling

Ni vann i Datormagazins Fortress-tävling i nummer 21. **Marcus Gustavsson**, Varberg, **Mikael Abrahamsson**, Byske, **Jimmy Arvidsson**, Mariestad, **Andreas Karlsson**, Storebro och **Magnus Lindström**, Skogås får varsin t-shirt. Tröstpris får: **Jimmy Lindberg**, Söderbärke/Saxehammar, **Östen Holge**, Mariestad, **Maud Jonsson**, Frösön, **Fredrik Lamming**, Trollhättan, **Jonas Olsson**, Ljusdal.

Nu är det

GRATIS

att annonsera i Datormagazin

Skriv en annons på 55 tecken och skicka den till **Datormagazin, Box 12547, 112 85 STOCKHOLM.** Märk kuvertet **"Datorbörsen"**. Du kan också faxa in en annons på **08-650 97 05**. Andra beställningsformer publiceras inte. Vi kan tyvärr inte ansvara för eventuella felaktigheter i annonstexterna. Läs även reglerna längst ned på sidan så slipper du tråkigheter.

SÄLJES

A1000-Rom 1.3, 2,5 Mb mon 1081, 2.500 kr. Tel: 031-55 36 93, Ingemar.

A2000C 2.0 GVP 030 40 MHz 8 Mb 32 bit 1 Mb C 45 MBHD. 10 000 kr. Tel: 0652-107 70.

A3000 4 Mb + 2 Mb chip + 120 Mb HD inkl div. program. 15.000 kr, monitor 1.500 kr. Tel: 040-22 14 68.

A500 + GVP 120/4 + mus, joy, 3 spel. 7.000 kr. Tel: 08-500 207 58 efter kl. 16.00.

A500 1.3 1 Mb RAM, mus, matta, joy, RF-mod. Pris 1.700 kr. Tel: 0520-605 63, Peter.

A500 1.3 1 meg, ex.min, mus, 2 joy, böcker, spel och prog. 1.500 kr. Tel: 0526-601 11, Björn.

Amiga 4000 6 Mb RAM 120 Mb HD, garanti kvar, köpt i Tyskland. Har även 20 Mb extra RAM 425 Mb HD mm. Pris från 17 000 kr. Tel: 0920-22 49 30 el. 0278-450 33.

Billiga program. Bars & Pipes prov.2 1.800 kr, Superjam 500 kr. Tel: 0911-567 79.

Billiga program. PPage 4.1 & PDraw 3.02 paket 1.800 kr, Pcale 2.0 500 kr. B Ruthström, Skiferv.18, 940 28 Rosvik.

Blizzard Turbokort A500/2000, 2 Mb, shadowram, kickväljare. 1.900 kr. tel: 0431-309 19.

Computer Crimes #1, en disk för 40 kr på pg 494 37 38-7.

Datormagazin äldre kompletta årgångar sedan start, säljes. Ring och bjud. Tel: 046-572 45.

Demoversion av aktieprg. till Amiga. 30 kr på pg 641 37 63-1.

Eye of the Beholder II, Monkey Island 1, Xenon 2, Lord of the Rings, Desert Strike. Marcus Hernhag, Högtäktsvägen 5, 791 33 Falun.

Fabriksnya Midi interface, 2 års garanti, 199 kr. Tel: 0304-66 76 82.

GENREG. 1.0, generellt registerprogram säljes för 110 kr. Pg 62 05 04-1996.

Gold Disk Office, med manual pris 700 kr. Tel: 0510-247 38.

Gratis virus disk. Skicka disk + porto till: I Höglund, Box 8, 870 16 Ramvik.

Håkans Amiga-PD, har det mesta. Nu med ännu fler program. Katalog + 2 infodisketter för endast 10 kr. Pg 56 30 51-2, Vikander.

Hårddisk 105 Mb, 2.700 kr. Tel: 031-97 19 94 efter 17.00.

Kända nakenbilder D1 C Crawford (2 st), D2 J Roberts (2), D3 Shannen Dohrety (4), D4 Demi Moore (3), D5 Erika Eleniak (4), D6 Paula Aboul m.fl 50 kr/st. Alla flickor visar allt. Sätt in på pg 421 10 20-5.

Lösningar till 100-tals äventyrsspel. Två disk, 26 kr. 18th Hole, bra golfspel. Två disk, 26 kr. Lista (2 disk) över 6000 Amiga PD disk, 20 kr. Portofritt. Pg 629 37 46-1, Eurosoft.

Lösningar till alla Sierra äventyr på 1 diskett, 35 kr på pg 477 41 21-0.

Musikmoduler säljes, 2 olika paket med 5 disketter i varje. Pris 80 kr/paket. Sätt in på pg 467 46 43-4.

Nakna Madonna, Baywatch, Bevery Hills (3) 50 kr, lista 5 kr. Pg 647 82 06-3.

P-bilder i färg 20 kr för 2 provdiskar Pg 29 43 70-2.

Sexiga C Crawford i bästa AGA-grafik. 7 disketter med läckra bilder för A1200/4000. 79 kr portofritt. Lista 2 disk över 6000 disk 20 kr. Pg 629 37 46-1,Eurosoft.

Svensk dundersuccé! Över 3000 svart-vita bild klipp för Pagestream, ProPage, Dpaint och Prowrite m.fl. Klippen är indelade i olika ämnen som snabbt hjälper dig att hitta vad du behöver. Pris endast 299 kr på pg 56 30 51-2. För info ring: 010-690 74 56.

BYTES

Carl Levis Challenge mot **Super Slei 1** eller 2. Tel: 0122-152 46.

EOTB II mot **Realms**. B17 Flying Fortress mot Dune 2. Tel: 0485-311 38, Jan.

Frontier bytes mot **Cannon fodder** eller Indy 4. Tel: 0321-129 31.

KÖPES

A3000, mycket minne, stor HD Multisynk. Max 10.000 kr. Tel: 0123-120 94.

A4000/40 ca 10 Mb 240 HD. Orginalvara + garanti ett krav. Tel: 0171-214 29.

Hårddisk 60-85 Mb till A1200 köpes om priset är rätt. Tel: 0920-562 56.

ARBETEN

Fritidsarbete erbjudes. För info sätt in 10 kr på pg 625 32 90-8, Mats Högfors.

Programmerar i AMOS, kan det mesta. Tel: 0499-400 63.

Textar VHS, digitaliserar bilder och ljud, gör Marph-anim. Tel: 0499-400 63.

Läs det här så slipper du en massa trubbel

Datorbörsen är endast öppen för privatpersoner som vill sälja, köpa, eller byta datorer, tillbehör, originalprogram samt för dem som söker eller har jobb att erbjuda. Det är förbjudet att annonsera om piratkopierade spel- och nyttoprogram samt manualer. Likaså är det förbjudet att annonsera med syfte att organisera byte av kopior, program och/eller manualer. Insända annonser av denna typ publiceras inte utan överlämnas till representant för organisationen SIMP. Detta kan medföra rättslig prövning vilket innebär att annonsören riskerar böter eller fängelse i upp till två år. Försäljning eller byte av program eller spel maximeras till två titlar per annons. Titlar och pris vid försäljning eller byte måste alltid uppges i annonsen. Annonstexter som inte följer angivna regler publiceras inte och inbetalt belopp återbetalas inte.

Syntar säljes
Ensoniq SQ1 7.000:-
EMU Proteus 1XR 6.000:-
Ring Lars Jansson på Datormagazin: Tel. 08-692 01 44

Fixa kräftskivan med MoonTool

Här kan den intresserade finna förbättringar till operativsystemet och få hjälp med tidsbestämning av kräftskivor.

Sist men inte minst finns det nu också möjlighet att fylla skärmen med elektroniska post-it™-notisar.

AssignManager

Nu finns det en hel del förbättringar till Amigans operativsystem, OS 2.0.

I tidigare versioner krävdes det omfattande jobb i filen startup-sequence för att få saker som man ville, men tack vare den nya versionen och dess "Prefs"-program och lite andra nyheter så slipper man mycket av detta jobb.

En sak som dock fortfarande måste göras på det gamla hederliga sättet är skapandet av "Assigns". En hel del program kräver att man gör "assign ditten: datten" för att de skall fungera. En temporär lösning är att starta en CLI och göra detta. Nackdelen med detta är att varje gång man startar om maskinen måste man göra om det.

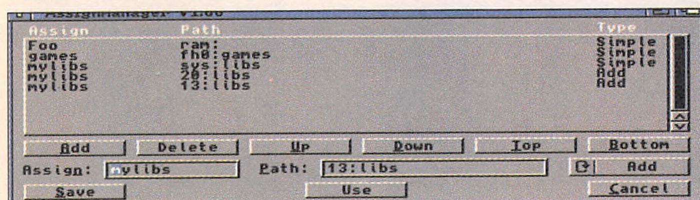
En mer permanent lösning är att lägga till en rad i sin startup-sequence som gör jobbet varje gång maskinen startas.

Båda dessa lösningar är dock något man helst skulle vilja förpassa till den gamla onda tiden. Och det kan man nu också, tack vare AssignManager. AssignManager är ett program i samma stil som de övriga programmen i Prefs. Man går in i programmet, lägger till en assign till listan med hjälp av lite gadgets, sparar och sen är det klart.

Den enda haken är väl att när man installerar AssignManager får man gå in och lägga till en rad till sin startup-sequence. Men när detta väl är gjort kan man göra resten via AssignManager.

AssignManager klarar både av "vanliga" assign, såväl som varianterna "PATH", "DEFER" och "ADD" som stöds av det vanliga Assign-kommandot.

(Fish 913)



Med AssignManager förenklas en hel del saker i Amigans OS 2.0.

MoonTool

Att månens faser spelar en viktig roll för hur program fungerar torde vara allmänt känt, åtminstone bland programmerare.

Men även annars kan det vara intressant att veta hur det ligger till med månen. Inte minst när man framåt slutet av sommaren (ja, jag vet att det är ett tag till dess) börjar planera sin årliga kräftskiva och gärna vill pricka in en fullmåne. Den där rätta kräftskive-känslan får man ju bara när man sitter och sörplar och tittar på månen.

Det ska väl erkännas att de flesta användningsområden för MoonTool är en smula krystade, men det är ett ganska trevligt program likafullt. Och det kommer med en bild av hur månen borde se ut just för tillfället, om den var synlig.

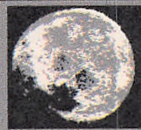
(Fish 913)

```
Julian date:       2449320.52698
Universal time:    12:38:51 28 November 1993
Local time:        13:38:51 28 November 1993

Moon phase:        99%   0% = New, 100% = Full
Age of moon:       14 days, 1 hour, 34 minutes.
Moon's distance:   399415 kilometres,  62.6 Earth radii.
Moon subtends:     0.4986 degrees.

Sun's distance:    147568220 kilometres, 0.986 AU.
Sun subtends:      0.5405 degrees.

Last new moon:     21:34 UTC 13 November 1993     Lunation  877
First quarter:     05:38 UTC 21 November 1993
Full moon:         06:31 UTC 29 November 1993
Last quarter:      15:49 UTC 6 December 1993
Next new moon:     09:27 UTC 13 December 1993     Lunation  878
```



Man ska inte underskatta nyttan av att ha koll på månens faser. MoonTool är ett program som är fasligt bra på det.

StickIt

Små gula papperslappar med lim som torkar dåligt på baksidan har blivit en stor försäljningssucce. Jag är inte förvånad. De där små gula lapparna sitter lite varstans, inte minst på sidorna av min skärm när jag ska försöka komma ihåg något. Just det faktum att de KAN sättas lite varstans och dessutom flyttas är en stor fördel.

Men om det funkar i verkligheten så borde det fungera på dator också, och mycket riktigt är det en ganska bra ide. Programmet StickIt är i princip en datorsimulering av de små lapparna. Fast nu sätter man dem inte på sidorna utav skärmen utan i stället på skärmen.

Programmet består dels av en simpel editor med vilken man skriver lapparna, dels ett läge i vilket de visas på skärmen.

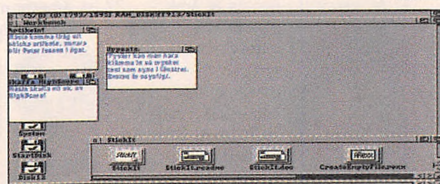
Iden och utförandet är bra, men själv tycker jag det hela faller på två saker. Dels är skärmen för liten, så lapparna kommer alltid att vara ivägen. Dels så kan man bara ha text på dem – halva nyttan är därmed som bortblåst, tycker jag.

Likafullt är det en bra ide. Kan man stå ut med att skuffa undan lapparna när man vill använda ett fönster så är det inga problem.

Källkoden (i C) medföljer.

(Fish 913)

Björn Knutsson



Nu har de små kladdiga Post-It-lapparna hittat in i datorn också. Fast så värst mycket text ryms det inte på dem.

Bra och billig ordbehandlare

Jag undrar om det finns något bra och billigt ordbehandlingsprogram med många olika fonter till Amiga 500. Man ska kunna få ut texten på en skrivare. Var kan man köpa eller beställa ett sådant program och vad kostar det ?

Vill vara anonym

Det finns ett flertal olika ordbehandlingsprogram att välja mellan. Dessa passar till alla modeller av Amiga. Problemet är oftast att programmen kräver extra minne, vanligen 1 Mbyte eller mer. Om du vill ha ett ordbehandlingsprogram som klarar många fonter så blir det ofta lite dyrare, men det är givetvis mycket roligare med en text skriven med olika stiltyper. Vanligen använder ordbehandlingsprogram Amigans fonter. Det vill säga att de fonter som du hittar i katalogen FONTS: kan du använda i ditt ordbehandlingsprogram. Problemet med dessa fonter är att de gärna blir kantiga i stilen. Ett ordbehandlingsprogram till en billig peng, men som ändå klarar det du kräver, är Kindwords 3. Det kostar mellan 400 och 500 kronor. Här får du däremot inte någon svensk stavningskontroll. Nästa steg blir uppåt en tusenlapp och då har du betydligt fler att välja mellan. Till exempel Final Copy II som ligger runt 900 kr eller ProWrite 3.3.2 som kostar runt 1300 kr. I ProWrite ingår både svensk rättstavning och synonymordlista. Tänk på att du inte får perfekt rundade bokstäver vid utskrift från ordbehandlare. Till det krävs det att du antingen använder skrivarens inbyggda typsnitt eller att du har ett DTP-program.

Bengt

Ringa utan telefon?



Dagens modem karar själva av att slå numret. Någon telefon behövs inte.

Måste man ha en telefon till modemet eller ansluter man det direkt till telefonuttaget?

AKO

Förr i tiden var man tvungen att ha en telefon som man slog numret med. När det sedan svarade i andra ändan så kopplade man över till modemet. Nuförtiden så kan (såvitt jag vet) alla modem ringa själva och behöver alltså ingen vanlig telefon. Man kopplar in dem direkt i telejacket. På de allra flesta modem kan man koppla en telefon till modemet. Detta är dock ingte nödvändigt.

Niklas Lindholm

Trångt på hårddisken

Jag har en A1200 med 85 MB HD, men nu är det bara ca 5MB kvar på den. Finns det något sätt att göra så att jag får mer plats på den, utan att sakta ner den eller förstöra den?

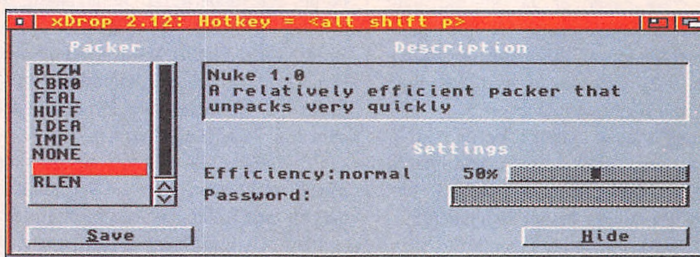
Zorro

Du kan alltid använda dig av något program för att komprimera data som finns på din hårddisk. Ett av de bättre komprimeringsprogrammen som finns är XPK (finns på Fish 754).

Men det är ju självklart att då filerna måste packas upp då de laddas in och packas ner då de sparas, så går det något långsammare. Men det är inte så mycket långsammare att det stör.

Prova med XPK och se vad du tycker är mitt tips.

Christian Almgren



XPK på Fish 754 är ett bra komprimeringsprogram för hårddisken. Det slöar inte ner datorn nämnvärt, men lika snabbt som utan komprimeringsprogram blir det givetvis inte.

Visa GIF-bilder

Hej jag undrar ifall det finns något program som kan visa GIF-bilder?

Svensson

På Fish 907 finns programmet ZGif, som kan vara ett bra alternativ ifall du har en gammal maskin. Om du har en nyare maskin (med Workbench 2.04 eller senare) så är View-Tek på FISH 903 ett mycket bra program. Om du har Workbench 3.0 så är det ännu enklare, då behöver du bara en datatyp som kan läsa GIF, sen kan du använda MultiView. En sådan datatyp finns på FISH 813.

Christian Almgren

Christian Almgren
PD
23 år. Studerar på datatekniklinjen på KTH. Har varit aktiv på Amigan sedan 1987. Översätter FISH-beskrivningarna i Datormagazin.



Christer Bau
Multimedia, DTV, (video), MIDI
31 år, varav sex ägnats åt Amigan. Främst intresserad av program för musik, grafik och video. Favoritprogram: Real 3D och Bars&Pipes.



Bengt Dahlström
DTP, ordbehandling
37 år. Arbetar med VAX och Macintoshdatorer, använder favoritdatorn Amiga för produktion av datamanualer.



David Ekholm
AmigaDOS, skrivare
23 år. Veteran i Amigasvängen. Brukar demonstrera Amigan på mässor. Hjälper folk med PC och skrivarproblem på dagarna. Har ägt elva skrivare.



Pekka Hedqvist
Tekniska frågor kring Amigan
24 år. Studerar datavetenskap vid Uppsala universitet, f.d. testredaktör på Datormagazin. Följer med i det senaste som händer på hårdvarufronten.



Ordbehandla med miniutrustning

Jag har en A500, Wb 1.3 med en extra diskettstation och 512 kbyte extraminne. Jag hade tänkt skaffa mig ett ordbehandlingsprogram med vissa DTP-inslag. Är ProWrite 3.32 ett bra val? Behöver jag komplettera min dator eller ska jag skaffa en scanner? I så fall, vilken?

Alexander Backlund, Mariestad

Om vi börjar från slutet av din fråga, så bör du skaffa hårddisk före scanner. En hårddisk underlättar ditt arbete tusenfalt jämfört med att arbeta med disketter. Du kan installera programmen och på så vis slippa hålla på att byta disketter fram och tillbaka. Ska du använda en scanner MÅSTE du ha en hårddisk eftersom de bilder som läses in kan bli ganska stora och därför inte alltid får plats på en diskett. Vidare behöver du en skrivare att skriva ut dina ordbehandlade/DTP:ade alster med. Du skriver inte om du har en sådan. Skrivare kommer också före scanner på inköpslistan.

Ordbehandlingsprogrammet ProWrite 3.32 är bra, i viss mån även som DTP-program. Kvaliteten på utskriften blir inte i samma klass som ett DTP-program, men det är en fråga om pris/kvalitetskrav. Programmet använder 500 kbyte i sig själv. Det ger dig omkring 500 kbyte kvar att skriva texter och lägga in bilder på. Använder du inte några andra program samtidigt så klarar du dig med det. Fördelen med detta program är ju att du får ett svenskt rättstavningsprogram och svensk synonymordlista. Det är värt en hel del om man skriver mycket. Vill du ha fina utskrifter finns ett DTP-paket som heter PageSetter III till ett hyfsat pris. I det paketet ingår en enkel ordbehandlare. Med DTP är det nästan tvunget med hårddisk. De ordbehandlingsprogram och DTP-program som jag nämnt klarar av att läsa in bilder. Bilder finns i mängder i PD-program. Titta i annonserna i tidningen så ser du. Vad du bör tänka på är att färgbilder och HAM-bilder inte blir bra vid utskrift, såvida du inte har en bra färgskrivare.

Bengt

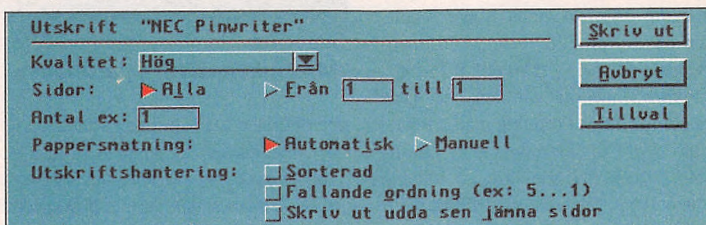
Rätt utskrift från Prowrite

Jag undrar om ProWrite verkligen har WYSIWYG. När jag vill ha tjockare/större text eller kursiv stil som överskrift, så blir det ändå den vanliga fonten som jag har valt på min skrivare.

Johan, Falkenberg

ProWrite har WYSIWYG (dvs utskriften blir som du ser den på skärmen). Vad du gjort är att du valt "Utskrift: skriv ut direkt". Använder du detta val så kommer programmet att använda den inställning som är förvald (default). Om du i stället väljer "Utskrift: Utskrift", så får du upp en skärm med olika inställningar för utskriften. Här ser du då vilken utskriftskvalitet du har för tillfället. Den står säkert på "utkast". Väljer du i stället kvaliteten "hög" så blir utskriften likadan på pappret som på skärmen.

Bengt



Fyller du i den här dialogrutan rätt så får du WYSIWYG på utskrifterna.

Banditvirus

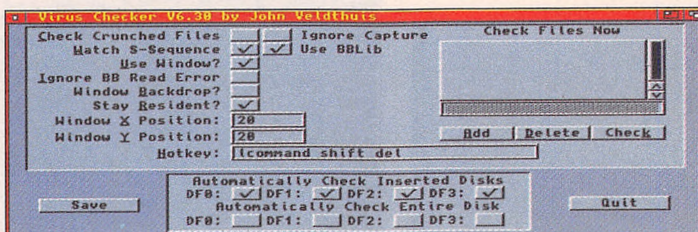
Min dator har blivit sjuk. Först fick den Byte-Bandit (som jag bootade med VirusX 4.0), men nu har den fått något nytt virus som VirusX inte klarar av. Vad skall jag göra?

Gandalf den Grå

På Fish 913 ligger Virus Checker (version 6.30). Prova att köra det programmet istället. VirusX är en MYCKET gammal virusdödare, och det finns väldigt många virus idag som VirusX inte känner igen.

Virus-Checker däremot kommer med nya versioner ganska ofta. Version 6.30 är inte den senaste, men det är den senaste som ligger på en Fish-disk.

Christian Almgren



Virus Checker är ett bra program för den som vill leta virus och ta livet av eventuella fynd.

Drivrutiner till Star

Hej DMZ. Jag har lite skrivarproblem. Min skrivare är en Star LC24/10. Denna finns inte med på mina program, ProWrite och Workbench. Så jag undrar vilken skrivardrivrutin som jag skall välja istället. På ProWrite står det CBM MPS1250 och EpsonX när jag skriver ut.

Marcus Porsche

Secus data som för Stars skrivare har två drivrutiner som är anpassade för Stars 9- och 24-nålsskrivare. De heter Star9Plus och Star24Plus. Du kan hämta hem dem på AmigaBBSer eller skicka en diskett till supportavdelningen på Secus data (med frankerad retur) så skickar de drivrutinen till dig. Närmaste återförsäljare skall även ha dessa.

Secus adress är:
SECUS DATA AB
Box 1402
171 27 SOLNA
Tfn: 08-28 90 40
BBS: 08-24 47 46 (9600,8,N,.
Namn: slutjund, lösen: star)

Här listas vilken drivrutin olika Starskrivare skall ha:

Star9Plus:
LC-10
LC-10 CL
LC-15
LC-20
LC-200
FR-10
FR-15
ZA-200
ZA-250

Star24Plus:
NB24-10
NB24-15
LC24-10
LC24-15
XB24-10
XB24-15
LC24-200

LC24-200 Colour:
XB24-200
XB24-250
StarJet SJ-48
LC24-20

Drivrutinerna är för OS1.3 och uppåt. De stödjer fontval från mjukvara.

David Ekholm

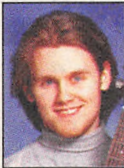
Niklas Lindholm
BBS, modem, terminalprogram
20 år, har studerat i tre år på naturvetenskaplig linje. Amigaägare sedan fem år. Har programmerat Nikom BBS.



Erik Lundevall
Assembler, C, ARexx
27 år. Arbetar och studerar på KTH i Stockholm. Studierna sker på datateknikinlinjen. Har programmerat i tolv och på Amigan sedan 1986.



Anders Ramsay
Demoprogram, demomusik
20 år. Har ägnat sig åt datorer sedan tio-årsåldern. Älskar demos, musik och quick n'dirty assemblerprogrammering.



Skriv till våra experter!

Adressen är Datormagazin, (plus namnet på den expert som du vill ha råd av) Box 12547, 102 29 Stockholm.

Vi kan tyvärr inte ge dig personliga svar, inte ens om du skickar med returporto.

Uppgifter som vi kan ha nytta av är:
Vilken Amiga du har, årsmodell, kickstartversionen, workbenchversionen, hur mycket minne du har (chip och fast, kolla med AVAIL från Shell/C), fabrikat på eventuell hårddisk, om du har annan extrautrustning och programversion (om det är ett program du har problem med).

64/128 LEVER



Anders Reuterswärd

Filöverföring via kabel

Många av era brevfrågor handlar om hur man går tillväga för att överföra datafiler (text och grafik) mellan 64/128:an och andra datorer, vanligen PC eller Amiga. För den sistnämnda kan även programfiler vara av intresse, eftersom det finns några fullt användbara 64-emulatorer.

För själva överföringen finns två metoder, antingen via modem eller nollmodem, eller med hjälp av program som kan konvertera till andra diskettformat. Den senare metoden går bra när det gäller PC-format, som ju även kan läsas av många andra datorer. Konverteringen görs enklast och bäst med det kommersiella programmet Big Blue Reader, men även PD-programmen från diskett 21/93 går bra. Det underlättar avsevärt om man har en 1581-drive, eftersom det blir allt ovanligare att andra datorer kan läsa 5.25"-format.

Modemmetoden är också enkel, allt som behövs är terminalprogram och modem till båda datorerna, och så en telefonledning att ringa upp på. Står båda burkarna i samma rum kan man lura modemen att tro att det finns en telefonledning emellan dem genom att förbinda dem med en vanlig tvåledarkabel med ett 9-voltsbatteri i serie med ena ledaren.

Saknar man modem blir det värre. Då måste båda datorerna finnas på samma ställe och så får man ge sig till att löda ihop ett så kallat nollmodem, en kabel direkt mellan maskinerna. Nollmodemkablar är vanliga och säljs också färdiga i de flesta databutiker. Problemet är bara att det i 64/128-fallet också behövs ett modem- eller RS232-interface (eller en SwiftLink), eftersom userporten inte håller vanlig standard. Det skulle förmodligen gå att koppla in sig direkt på userporten, men det är ingenting jag vare sig rekommenderar eller tänker prova själv, på grund av risken att förstöra datorn. Nollmodemet kopplas med tre ledare och två DB25-kontakter. Förbind stift 7 med stift 7, stift 2 med stift 3 och stift 3 med stift 2.

Från Message Makers till kvalificerad programmering

För er som inte fick nog förra gången presenterar jag här ytterligare nyttigheter till 64:an, och även en till 128:an. På diskettens framsida finns till att börja med något som länge varit efterlängtat av alla som använder något av CMD:s storlagringsmedier, som HD-driven, RAMLinken och även de nya FD-drivarna, nämligen ett sorteringsprogram för native partitions. Denna typ av partitioner kan vara väldigt stora och rymma en oerhörd massa program. Och efter en tid blir det oftast en aning knepigt att hitta bland filerna.

Någon sorteringsmöjlighet har tidigare inte funnits, men nu finns Super Dedit. Både en 64- och en 128-version finns med, liksom instruktioner i tre olika format. Programmen fungerar väl och ger goda möjligheter att få den ordning man vill ha.

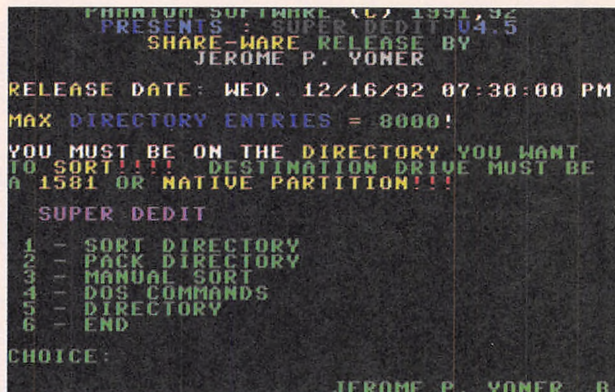
Resten av första sidan upptas av ytterligare ett i raden av populära så kallade message makers, program med vilkas hjälp man kan skicka brev i dataprogramform till sina vänner. Brev skrivs ut på önskat sätt på skärmen, med finesser, färger och bilder, snygga fonter och ackompanjerat av musik. Denna heter TigerSharks De Luxe Message Maker och förutom själva programmet med instruktioner finns också gott om font- och musikfiler.

Diskettens baksida är lite mera speciell denna gång och kanske inte lämpar sig för vanliga dödliga i riktigt samma utsträckning som vanligt. Den utgörs nämligen av The Power User Disk från ett gäng som kallar sig The Syndicate of the Beastie Boys.

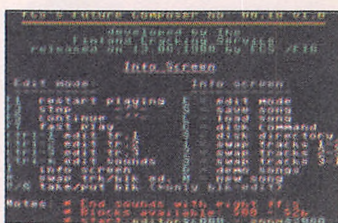
Här handlar det om trettio avancerade program för avancerade användare, alla valbara från en meny som dessutom har smaklösheten att hela tiden studsa upp och ner, vilket gör den en aning svårläst...

Missförstå mig nu inte, det här är bra grejer. Annars skulle de inte platsa på disketten. Bäst är kanske att räkna upp några av programtitlarna: Magic Editor, FX Bytepress, Sound Packer, Protector, Info Writer, Multi Ripper, Pic-Linker, Super Font, Omega Writer, De-Compressor, DirMaster+, Sinus Maker och Burst. Med andra ord program för packning och komprimering, editering av fonter, musik och grafik och andra hjälpmedel för kvalificerad programmering och till exempel demoskapande. Men jag är övertygad om att det finns folk som vill ha lite svårare saker också, åtminstone någon gång ibland. Och ni andra, varför inte pröva? Om inte annat, så borde programmen på diskettens framsida räcka till nästa nummer av Datormagazin...

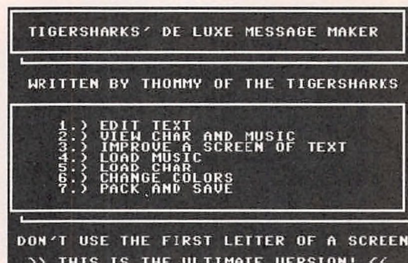
Anders Reuterswärd



Super Dedits huvudmeny. Sortera filerna i HD:ns eller RAMLinkens native partitions.



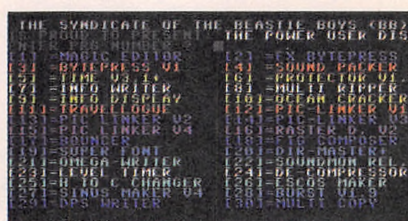
Med Future Composer från Finland komponeras naturligtvis musik.



TigerSharks De Luxe Message Maker, ett av många program för att producera personliga databrev på 64:an.



Super Font från Power User Disk. Omvandlar tecken i form av sprites till en vanlig teckenuppsättning.



Huvudmenyn till Power User Disk, med trettio nyttiga program för den avancerade 64-användaren, här stillastående, i vanliga fall studsande.

Här beställer du PD-programmen

Beställ disketten genom att sätt in 30 kronor på **pg 82 66 75-1, Anders Reuterswärd**. Ange tydligt i vilket nummer av DMz som disketten presenterades.

Du kan också skicka den här kupongen til oss. Då tillkommer en avgift på 20 kronor. Fyll i namn, adress och vilken diskett du vill ha. Skicka kupongen till **Datormagazin, Box 12547, 102 29 STOCKHOLM.** Märk kuvertet "PD-64". Leveranstid cirka tre veckor. Telefonbeställning kan ej göras.

Namn ....

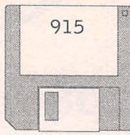
Adress ....

....

Nummer på disketten ....

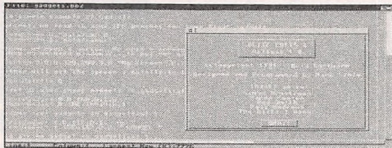
Trött på lutfisk? Fish på lut

■■ Programmen på Fish-disketterna kommer från Amiga-programmerare från hela världen. Det är Fred Fish från USA som sammanställer dessa disketter och de distribueras genom diverse nätverk, föreningar och företag i hela världen. Det bästa med Fish-disketterna är att alla program på de är gratis eller bara kostar en mindre summa. Disketterna beställer du antingen via en förening eller via något av företagen som annonserar i Datormagazin. Vi har fått disketterna av Delta Software för att kunna sammanställa innehållsförteckningen.



Blitz2Demo

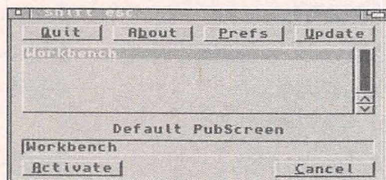
Nästa genarations BASIC med finesser som lånats från PASCAL, C och andra språk. Blitz2 kan användas för att programmera valfri typ av mjukvara, från värdefulla applikationer till rena arkadspel. Finesser: full implementation av utökad BASIC (Select..Case While..wend mm); stöd för standard IFF-grafik, ljud och animationer; NewTypes, liknande C-strukturer; inline assembler, för avancerade användare; stöd för länkade listor, för snabb databasprogrammering; standard Amigaskärmar, fönster, menyer och gadgethantering. Stöd för amigabibliotek och strukturer. Power-Windows-liknande användargränssnittsgenerator och mycket mera. Demoversion med "skapa exekverbar fil" borttaget. Massor med exempel, men väldigt lite dokumentation. Version 1.00, skrivet av Mark Sibly.



Blitz2, nya generationen BASIC med massor av finesser.

ScreenSelect

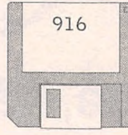
Ett commodity för att byta skärmordning genom att välja en skärm från en Listview. Låter dig även binda snabbtangeter till valfri skärm med ett namn. Stödjer automatisk aktivering av fönster (kommer ihåg senast aktiverade fönster) när du byter skärm, konfigureras via ett prefs-program, har fullständigt intuitiongränssnitt och är typsnittsokänsligt (inkluderat proportionella typsnitt). Dokumentation i AmigaGuide och DVI-format. Kräver AmigaOS 2.04 eller senare. Version 2.0, freeware. Skrivet av Markus Aalto.



Blitz2, nya generationen BASIC med massor av finesser.

StatRam

En mycket snabb, och mycket kraschsäker ramdisk. Den fungerar på alla amigamodeller som använder V2.04 eller senare av OS:et. Den är lika kraschsäker som VD0: var en gång i tiden, men är helt omskriven så att den kan hantera valfritt filsystem, döpas till vad du vill, samt ge tillbaka minnet från raderade filer (på en gång). Baserad på ASDG:s "VD0:" version 2.1 som är en uppdatering till version 1.5 på diskett 871. Skrivet av Richard Waspe och Nicola Salmoria.



ChangeMode

Ett verktyg för personer som gillar att byta skärmläge och skärmstorlek på en bild eller en animation. En animation som t.ex. är gjord i ett doublescan-läge kan visas ett annat skärmläge (t.ex. ett som är genlock-kompatibelt), och hela kataloger med bilder kan omformas till valfritt läge. Detta verktyg använder informationen i grafikdatabasen för att det skall vara enkelt att använda. Version 1.0, skrivet av Ekke Verheul.

ChemBalance

Ett ARexx-makro för att balancera obalancerade kemiska ekvationer. Med ChemBalance i RAM: kan du skriva "rx ram:ChemBalance" från ett CLI eller Shell-fönster. En kommandorad kommer då fram där du kan skriva in dina obalanserade ekvationer, och sedan försöker ChemBalance att balansera dem. Version 2.0 som är en uppdatering till version 1.0 på diskett 759. Kräver ARexx, skrivet av Patrick Reany.

MathPlot

En funktionsritare med lin/log-utritning, ett komplett KS2.0 gränssnitt, och stöd för ARexx. Kräver Kickstart/Workbench 2.0 och mtool.library (medföljer). Version 2.07 som är en uppdatering till version 2.01 på diskett 849. Shareware, källkod tillgängligt från författaren. Skrivet av Reudiger Dreier.

Rego

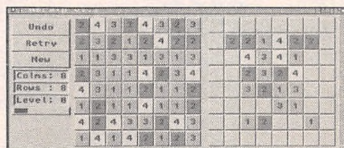
Registrationshanterare. En adressbok/databas som låter dig hantera flera olika registrationer. Användbart för Sharewareförfattare. Kan även hantera extra kommentarer. Version 1.01, shareware. Källkod tillgängligt från författaren. Skrivet av Paul McLachlan.

ScreenMode

En länkbar objektfil till SAS-C, med en trevlig dialogruta för att byta skärmläge. Känner av typsnitt och centrerar automatiskt. Enkelt att använda, och snyggt. Freeware för WB2.0 eller senare, Public Domain mjukvara. Både objektfil, headerfil, C-exempel och autodocs medföljer. Källkod tillgängligt från författaren. Version 1.0, testat med WB2.0-3.1. Skrivet av Ekke Verheul.

TrashMaster

En applikationsikon för Workbench 2.x, som kan radera filer som släpps på den. Raderar alla filer och kataloger (samt filer i kataloger) som du släpper på den. Filer kan raderas interaktivt, med konfirmering på varje fil (delete, all, abort och skip). Disketter kan formateras. Version 1.6, skrivet av Aric R Caley.



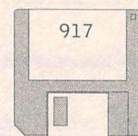
Ett litet pausspel vid ray-tracing och andra tidskrävande uppgifter.

WBrain

Ett "tänkarspel" för din Workbench. Spelaren måste rita ett slumpmässigt mönster genom att fylla i rätt rutor (i rätt ordning). Svårigheten kan varieras från enkelt till omöjligt. Använder väldigt lite CPU-tid och lite minne, så det är perfekt att spela då man t.ex. raytracar. Kräver OS2.0 eller senare, version 1.2. Källkod i Amiga-E medföljer. Skrivet av Sean Russel.

Worms

En monitorvänlig skärmsläckare och indatalåsare. Mycket användbart när Amigan finns på en allmän plats. Skärmsläckning aktiveras inte automatiskt efter en viss tid, utan måste aktiveras och deaktiveras manuellt. När skärmen är släckt förstår man varför programmet heter "worms". Alla indata är frysta tills den hemliga tangentbordskombinationen skrivs in. Version 1.0, kräver WB2.0 eller senare. Källkod tillgängligt från författaren. Skrivet av Ekke Verheul.



AUSH

En kommandoradsinterpretator för Amigan. Finesser: filnamnsexpansion, mönsterexpansion, uttrycksevaluering, kommandohistoria, for...done loopar, fullt stöd för AmigaDOS 2.0, och mycket mera. Nästan helt kompatibel med ARP och Commodore-shellen. Version 3.15 som är en uppdatering till version 1.52 på diskett 747. Skrivet av Denis Gounelle.

CardPack

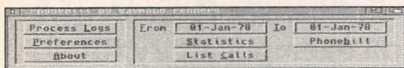
Två IFF-bilder med en snyggt ritad kortlek i 640x400-format. Användning i egna program kräver registrering, som också ger dig jokrarna samt en uppsättning för 640x200. Version 1.0, skrivet av Jim Schwartz.

MandelMania

Ett snabbt Mandelbrot och Juliaprogram. Kan skapa animationer automatiskt via ARexx kommandofiler, är 2.5 gånger snabbare än MandFXP, inbyggd hjälp via amigaguide.library, stödjer alla (inklusive AGA) skärmlägen, kan autoscrolla skärmar, ladda och spara i IFF-format. Bildparametrar sparas i en speciell chunk, stödjer Mandelbrot LSM, Julia LSM, Mandelbrot och Julia CPM (2 och 3 dimensioner), Lyapunov Space. Man kan byta färger, inbyggd färgcykling, enkel scrollning via markörtangenterna. Version 4.1, kräver Kickstart 2.1 (V38 eller senare av asl.library). Skrivet av Markus Zehnder.

PhoneBill

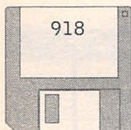
En loggfilsanalysator. Vad den gör är att leta igenom loggfiler som genereras av terminalprogram eller mailers, extrahera all information om samtal du gjort med ditt modem, och spara i sitt egna (korta) format. Finesser: användardefinierade samtalstaxor, stödjer loggfiler genererade av MagiCall, Ncomm, Trapdoor, Term och Terminus, automatisk loggfilsstrunkering, genererar diverse statistik samt kan räkna ut totala kostnaden. Kräver Kickstart 2.04 eller senare. Har ett snyggt GUI, samt stödjer nya 3.0-finesser (nya menyutseendet, ...). Version 1.08, skrivet av Raymond Penners.



Håll reda på telefonräkningen med PhoneBill.

VTimer

Ett enkelt stoppur, som kan använda för ta tid på videohändelser via genlock. Version 1.00, skrivet av Greg Suire.

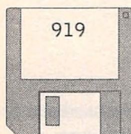


MultiPlot

Ett intuitivt datautritningsprogram som kan hantera flexibel indata, text, skalning, zoom och glidning. En massa olika utdatafilsformat, och högkvalitativa utskrifter. Workbenchskrivare stöds via användning av PLT:. Postscript och HP Laserjet-skrivare stöds direkt. Version XLNf v1.06 som är en uppdatering till version XLNe på diskett 572. Skrivet av Alan Baxter, Tim Mooney, Rich Champeaux och Jim Miller.

WBVerlauf

Låter ägare av AGA-maskiner skapa sina egna snygga Copper-bakgrunder genom att använda alla 16 miljoner färger som finns i AGA-chipen. Genom att specificera färgen på första och sista linjen på skärmen, WBVerlauf kommer sen att göra en snygg övergång mellan dessa färger, genom att sätta en ny färg för varje scanlinje. Nu är det ett commodity, och låter dig editera 24-bitars copperlistor i realtid. Kräver Kickstart 3.0 och AGA. Version 2.0, skrivet av Christian A. Weber.



BBBF

Bootblock.library och Brainfile används av flera olika program, tex D-Copy 3.1, X-Copy från April 93 och Viruschecker från version 6.29. Tänkt att användas av programmerare av anti-virusprogram, kopieringsprogram och dylikt, som vill kolla bootblock. Biblioteket har en del lättanvända funktioner för att läsa brainfilen, och för att kolla bootblock. Version 101.31 som är en uppdatering till version 0.95 beta på diskett 797. Brainfilen känner nu igen 163 olika bootvirus och 70 kloner. Exempelkällkod medföljer, skrivet av Johan Eliasson, medlem i Safe Hex International.

Look

Ett kraftfullt program för att skapa och visa disktidningar. Stödjer IFF-bilder, IFF-penslar, ANSI, typsnitt, powerpacker mm. Programmerat i assembler för att vara litet och snabbt. Endast på tyska, version 2.0 som är en uppdatering tilll version 1.9 på diskett 892. Shareware, skrivet av AndrÈ Voget.

Qdir

Utökad ersättare för AmigaDOS-kommandona DIR och LIST. Qdir listar filer i alfabetisk ordning, och visar all filinformation och katalogstatistik som LIST-kommandot. Resultatet är en snygg listning som gör det enkelt att finna vad man letar efter. Version 1.36, kräver AmigaDOS 2.0, Kickstart version 27 eller senare. Skrivet av Gregg Scholfield.

QuickFile

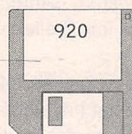
Ett flexibelt, snabbt och enkelt databasprogram med intelligent buffring för att minimera diskaccesserna. Multipla index för snabb sökning, form och listskärmar, rapporter, snabb sortering och sökning. Filer kan snabbt och enkelt definieras och fält kan bli adderade, ändrade eller tas bort när som helst. Stödjer nu upp till 255 fält per post, datatyper för datum och ASCI-fil import och export. Version 1.3.3 som är en uppdatering till version 1.2 på diskett 820. Shareware. Skrivet av Alan Wigginton.

Touch

Ännu en amigaversion av UNIX-kommandot Touch. Touch ändrar en fils datum och timestamp till det nuvarande. Denna version kan även skapa en tom fil (precis som unix-versionen), om inte den specificerade filen finns. Version 1.0, public domain. Källkod medföljer, skrivet av Kai Iske.

TxtCvt

Konverterar PC-textdokument (Microsoft Word för DOS/Windows eller Windows Write) till rent ASCII-format. Version 1.0. Källkod medföljer, skrivet av Njål Fisketjön.



AmigaGuide

Arkiv med AmigaGuide från Commodore. Innehåller utvecklarexempel och verktyg för AmigaGuide under V34/V37 och V39, plus en ny fri "skriv-ut underteckna skickain" licens för AmigaGuide, amigaguide.library, WDisplay och deras ikoner. Version 34.3 av Amigaguide, 34.11 av amigaguide.library, 39.2 av AD2AG och 34.1 av WDisplay, uppdateringar till versionerna på diskett 8709. Skrivet av Commodore Business Machines.

BBSGuard

Ett program som övervakar när telefonen ringer, när modemet kopplar upp och ser till att ta hand om "Guru Meditation", auto-cancelerar alla dialogrutor och om en enhet validerar så stoppas hela systemet tills det är klart.
Version 2.03, skrivet av Darrel Grainger.

BigAnim

En animationsspelare som kan spela direkt från disken, och användaren kan välja buffertstorlek och uppspelningshastighet. BigAnim kan visa animationer av typ 5 och 7, och använder de nya dubbelbuffringsrutinerna i graphic.library när det körs på en amiga med Kickstart 3.0 eller senare. Version 3.3, kräver Kickstart 2.04 eller senare. Skrivet av Christer Sundin.

PcRestore

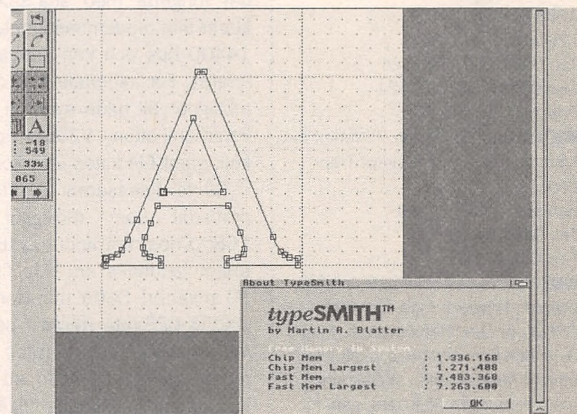
Ett verktyg för att läsa disketter som skapats av BACKUP under MS-DOS 3.30, 4.x och 5.x (möjligen tidigare versioner, men det har inte testats). Kräver OS 2.0, reqtools.library och ett sätt att läsa MS-DOS-disketter (tex CrossDos). Version 2.40, skrivet av Mikael Nordlund.

Report

Amigaprogrammet "Report" skall användas för att generera alla buggrapporter och finessönskningar. V40.1 adderar möjlighet att känna av en del debugverktyg (du kan editera detta dock om du körde något annat då buggen uppträdde). Skrivet av Commodore Business Machines.

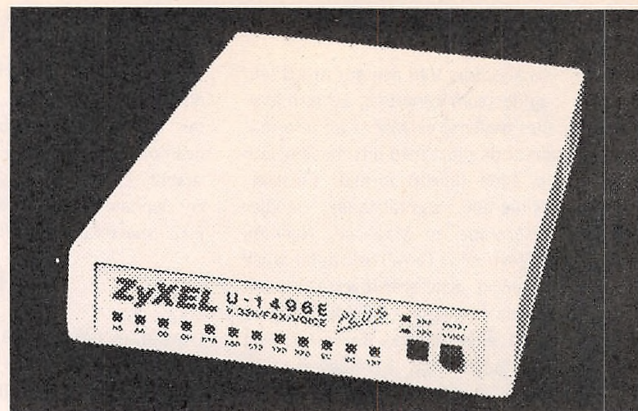
TypeSmithDemo

En tjuvtitt på Soft-Logiks nya typsnittseditor. Alla finesser finns med utom Spara, Spara som och Exportera. TypeSmith kan skapa och editera PostScript, Compugraphic och Soft-Logik skalbara typsnitt (de tre som används mest på en Amiga). TypeSmith har kraftfulla ritfunktioner som låter dig skapa nya typsnitt. Du kan också importera tecken och symboler från strukturerade ritprogram som Art Expression. Med dessa kraftfulla finesser så kan du skapa vanliga typsnitt som innehåller tex din logo. Skrivet av Soft-Logik Publishing Corp.



Vill du rita egna typsnitt så är TypeSmith något att titta på. Demot klarar visserligen inte av att spara det man gjort, men det kan vara en bra hjälp för att bestämma sig om man ska köpa den fullständiga versionen.

Modemet som svarar i telefonen och skickar faxar



Att testa modem är vanligtvis inte så märkvärdigt, man kopplar in det, provkör, och det uppfyller specifikationerna. Inte så mycket att berätta om. Men om det här modemet finns faktiskt en hel del att skriva.

Fler specialgrejer och finesser får man nämligen leta efter. Som till exempel att ZyXEL U-1496E+ kan fungera både som modem, telefax och telefonsvarare! Färre prylar på skrivbordet, med andra ord.

Programmen som fungerar med Zyxel

■■AFax, faxprogram, Shareware (Fish 619)

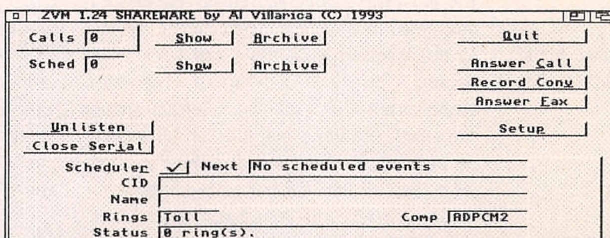
■■GPFax v2.34, faxprogram, följer med Supras modem men finns även separat.
Tillverkare:
GP Software
21 Aloomba Rd.
Ashgrove
QLD Australien 4060
Tel/Fax: 00911-61-7366 1402

■■MultiAnswer v1.0d, telefonsvarare. Testat i tyska AmigaMagazin 9/93. Demo finns på ZyXEL USA eller ZyXEL Taiwan BBS under filnamnet vmachine.lha.
Tillverkare:
BiBu-Soft
Peter Buchmann
Werderstr, 10d
13587 Berlin
Tyskland
Tel: 00949 30 4922124
Fax: 00949 30 4922124
Pris: ca. 750 kr

■■Trapfax, faxprogram. Tillverkat av samma kille som har skrivit Trapdoor
Karlberg & Karlberg AB
Tel: 046-474 50
Fax: 046-471 20

■■ZyXEL Voice Mail v1.19, telefonsvarare. Fungerar med eller utan GPFax som en telefonsvarare. Meddelanden kan avlyssnas lokalt eller utifrån. Meddelanden spelas upp via modemets egen högtalare, genom Amigans ljudsystem eller telefonlinan. Det känner även av om det är en fax som ringer och låter sedan GPFax ta hand om samtalet. Användare kan skapa sitt eget telefonmeddelande-system. Ligger på Aminet under filnamnet zvm1.19.lha.
Tillverkare:
BuglesSoft
Al Villarica
104 Roney Lane, #22
Syracuse, NY 13210
E-mail: Al Villarica
(rvillari@cat.syr.edu)
Pris: Gratis

U-1496E+ härstammar från Taiwan och ser ut som modem gör mest, en liten låda med måtten 4 x 17 x 25 cm, en massa lysdioder och två tryckknappar på framsidan och diverse uttag på baksidan. En enklare modell utan plusteckent finns också, där skillnaden är att den har långsammare processor och mindre minne, men utseendet är detsamma. Importören säljer även en dyrare S-modell, men vad denna innebär framgår inte av någon dokumentation.



ZyxelVoiceMail är ett PD-program för att styra röstmöjligheterna med Zyxel-modemen. I bilden ser man huvudfönstret. Här kan man t.ex. se hur många som har ringt.

ZyXEL-modemen har bland annat V32bis-protokoll, V42/V42bis felkorrigering och datakompression, utökad Hayes kommandouppsättning och T.30 faxprotokoll, vilket på enkel svenska innebär att det fungerar med alla terminalprogram, klarar alla modemhastigheter från 300 till 14400 bps och kan sända och ta emot telefax. För initierade kan också nämnas möjlighet till både synkron och asynkron kommunikation, V25bis och MNP-protokoll, samt EIA klass 2 faxkommandon.

Så till finesserna: ZyXEL har ett eget protokoll som möjliggör hastigheten 16800 bps mot andra ZyXEL-modem. Vid testet laddades en 1Mb fil ner på drygt 10 minuter! Detta motsvarar en genomsnittlig CPS-rate (tecken per sekund) på mer än 1800, och då rörde det sig om en redan packad fil! Även ett 19200-protokoll kommer att finnas tillgängligt, men är ännu inte implementerat.

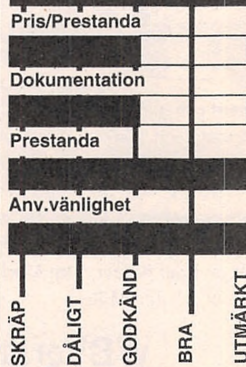
Nästa rolighet är den inbyggda taldigitaliseringsmöjligheten för både inkommande och utgående tal och med automatisk komprimering. Särskilda AT-instruktioner finns för detta och möjliggör faktiskt användning av modemet som telefonsvarare. Till Amigan finns det t.o.m. en programvara på Public Domian för detta (se ruta "program som fungerar"). I dagsläget kan modemet inte heller särskilja alla olika inkommande signaler, utan man måste välja mellan Fax/Data och Fax/Tal, men funktionen kommer. Modemens programvara finns i lätt utbytbara EPROM-kretsar och uppdateringar finns tillgängliga på de flesta nätverk för egen bränning, eller kan levereras på EPROM av importören till självkostnadspris.

Instruktionsboken är tydlig och klar, men tyvärr skriven på en engelska som är oerhört störande att läsa. Bestämd form existerar inte och meningarna känns korta och avhuggna. Bra är att många termer beskrivs utmärkt på ren nybörjarnivå, dock förutsätter andra delar av den spiralbundna boken rena expertkunskaper. Turligt nog behövs i dag inte så mycket vetande för att komma igång med modemande, eftersom de flesta terminalprogram och faxprogram sköter om allting. Och detta är ju inte heller riktigt något nybörjarmodem.

Men bra är det, om än inte något för alla på grund av det höga priset. Idealiskt för BBS:er, eftersom det möjliggör filöverföring med extremt hög hastighet och därmed begränsar tiden användarna måste vara inloggade.

Anders Reuterswärd

ZyXEL U-1496E Plus



Utrustningskrav: Dator + modemkabel
Dokumentation: Engelsk
Version: U-1496E Plus
Pris: U-1496E 5 980 kr, U-1496E+ 6 980 kr, U-1496S+ 8 480 kr (samtliga priser inkl moms), sysoprabatt 500 kr (enda kravet är att man ska ansluta modemet till en BBS).
Tillverkare: ZyXEL Communications Corporation
Recensionsex. från: Östersunds Datatjänst/Dataladan Telefon & Fax 0647-11930

Model	Typ	Display	Hastighet
U-1496B	Intern (PC bus)	ingen	16.8 ZyX
U-1496B+	Intern (PC bus)	ingen	19.2/16.8 ZyX
U-1496E	Extern	12 LED	16.8 ZyX
U-1496E+	Extern	12 LED	19.2/16.8 ZyX
U-1496	Extern	20 x 2 LCD display & 6 LED	16.8 ZyX/ Leasad Linje
U-1496+	Extern	20 x 2 LCD display & 6 LED	19.2/16.8 ZyX/ Leasad Linje
U-1496R	Rackmontrad	15 LED	19.2/16.8 ZyX
U-1496RN	Rackmontrad	15 LED	19.2/16.8 ZyX/ Leasad Linje
U-1496P	Bärbar (batteri)	LED	16.8 ZyX

TURBOKORT A1200

De bästsäljande tillbehören från Phase 5.

Turbokort 68020 - 28 MHz		Turbokort 68030 - 40 MHz	
Blizzard 4 Mb + klocka	2.950:-	Blizzard 1230 40 MHz	3.990:-
+FPU 40 MHz	3.950:-	+4 Mb Minne	5.990:-
BlizzSCSI-2 FastSCSI-2 kort för ovanstående	1.490:-	+FPU 25 MHz	6.750:-
		+FPU 40 MHz	6.990:-

OVERDRIVE A1200

Komplett hårddisksystem som ansluts i sidan på A1200 via PCMCIA. Strömförsörjning samt program medföljer.

Overdrive med 130 Mb hårddisk	3.895:-
Overdrive med 170 Mb hårddisk	4.295:-
Overdrive med 250 Mb hårddisk	4.995:-
Overdrive med 340 Mb hårddisk	5.995:-
Overdrive med 426 Mb hårddisk	6.495:-

AMBRA PC-DATORER

Innehåller Vesa LocalBus med snabbt grafikkort, hårddiskar, minne, skärm samt senaste DOS, Windows 3.1 och Mus. 1 års fri support samt hämtservice ingår. Alla priser exklusive moms.

AMBRA SPRINTA II
- 486SX-25/100/4/512/14" .. 10..995:-
- 486SX-25/240/4/512/14" .. 12..695:-
- 486SX-33/170/4/512/14" .. 12.495:-
- 486DX-33/170/4/512/14" .. 14.695:-
- 486DX-33/170/4/512/17" .. 19.495:-

AMBRA HURDLA mt
- 486DX-33/240/4/1Mb/14" . 16.695:-
- 486DX-33/240/4/1Mb/17" . 21.495:-
- 486DX2-66/240/4/1Mb/14" 18.995:-
- 486DX2-66/240/4/1Mb/17" 23.695:-

PC TILLBEHÖR
- Pro Audio Spectrum 16 .... 1.495:-
- Fusion CD 16 med CD-ROM . 4.495:-
- Fusion Double CD 16 .... 6.795:-
- Vi säljer även Creatives Ljudkort m fl.

PC PROGRAM
- Corel Draw 4.0, svensk 4.295:-
- PC Tools 9.0 .... 1.295:-
- Microsoft Office Windows.... 6.395:-
- MS Office Pro Windows. 7.695:-
- Vi säljer de flesta program även för PC.

MOTOROLA REFERENSBÖCKER

Motorola 68000 Users Manual	89:-
Motorola 680x0 Programmers Ref. Manual	179:-
Motorola 68020 Users Manual	179:-
Motorola 68040 Users Manual	179:-
Motorola 68881/882 FPU Users Manual	179:-

SONY 3,5" HD DISKETTER

50 Styck i en kartong (10 indelade)	395:-
100 Styck etiketter	25:-

ÅTERFÖRSÄLJARE ÄR VÄLKOMNA

EMPLANT NY VERSION

Mac emulator med fullt färgstöd för bl a AGA, Merlin, Retina, Picasso, Piccolo med flera. Multitaskar med Amiga program. Emplant är ungefär dubbelt så snabb som en Mac II på Amiga 3000-25. Stöd för Amiga Dos enheter. Modulbaserad. Fler emulatorer är under utveckling för Emplant. Mac ROM tillkommer för de som inte har Macintosh. Kräver numera ingen MMU eller FPU. Fullt 32-bitars stöd med System 7.1

Emplant Grundmodell	3.195:-
Emplant med Apple Talk Portar	3.995:-
Emplant med SCSI interface	3.995:-
Emplant med Apple Talk & SCSI	4.695:-

MOVIE MAKER (IVS)

Realtidsanimeringsystem för icke linjär redigering. Möjliggör uppspelning av animationer direkt från hårddisk. Innehåller ett 16-bitars ljudkort med upp till 48 KHz i stereo. Programvara Movie Maker, AES, MMutils med flera. JPEG modul som håller s k broadcast kvalitet kommer under vintern. Denna möjliggör in- och avspelning direkt från hårddisk.



ELECTRONIC DESIGN

Y/C Genlock	4.695:-
Sirius Genlock	8.995:-
PAL Genlock	3.395:-
Video Converter	2.395:-
Pegasus PC - video	5.995:-



MERLIN GRAFIKKORT

Högsta upplösning på Merlin är 1920 x 1536 punkter i 256 färger;

- * 8-bitar: 1920 x 1536 (interlaced), 1280 x 1024 punkter (non-interlaced). 15/16 bitar: 1016 x 768 (interlaced), 800 x 600 (non-interlaced). 24-bitar: 680 x 592 (non-interlaced).
- * Automatisk Zorro2/3 omkoppling
- * Moduluppbyggd, går att ansluta t ex Digitaliseringsmodul, Kompressionskort med flera.
- * Utgångar direkt för Y/C, FBAS (Video) samt RGB anslutning för bildskärmar.
- * Automatisk monitor-switch (ansluts mellan videoutgång/flicker-fixer och Merlin).
- * Ritprogrammet Panther medföljer, detta är av s k paintbox typ och har väldigt många verktyg som t ex Airbrush med avancerade sprutmöjligheter, frihandsurklipp, flera bilder, färgläggning, mjukning, utsmetning, rotera, spegla med flera.
- * Intuition Emulator, Universal bildvisare, testprogram med flera ingår.



Merlin Grafikkort 2 Mb RAM	4.995:-
Merlin Grafikort 4 Mb RAM	5.795:-
Merlin Digitizer modul	3.995:-
Merlin Drivrutiner finns från	195:-

Amiga Videotillbehör
- AD 516 + Studio 16 3.0 .... 14.495:-
- Toccata 16-bitars ljudkort .... RING!
- Wavetools 16-bitars ljudkort med sampling direkt till hårddisk upp till 48 KHz i stereo (DAT) 4.995:-
- Ring för info om vårt videosortiment.

Amiga tillbehör
- Dual HD Drive 3.5" stödjer 720 Kb-4 Mb Amiga & PC format 2.695:-

Acceleratorkort för A4000-030/A3000
- Powerchanger 040-25 MHz....... 7.895:-

Skrivare med sublimeringsmöjlighet
- Fargo Primera 11.495:-
- Sublimeringskit .... RING!

Lösa hårddiskar/hårddisksystem
- Syquest 105 Mb SCSI intern 4.995:-
- Syquest 105 Mb Media 895:-
- Syquest 105 Mb Extern + Media 6.650:-
- 250 Mb 3,5" IDE 3.495:-
- 540 Mb 3,5" IDE 6.995:-
- 170 Mb 3,5" SCSI 2.995:-
- 270 Mb 3,5" SCSI Quantum..... 3.995:-
- 2.5" HD 60 Mb (komplett kit).. 2.195:-
- 2.5" HD 170 Mb (kompl. kit) .. 3.895:-
- XDS 3,5" ext. låda för A1200 ..... 895:-

Matteprocessorer för A1200/4000 m fl
- PLCC 68882-25/33 MHz 849:-
- PLCC 68882-40 MHz 1.295:-
- PGA 68882-50 MHz 1.895:-

Minnen för A4000 samt A1200
- 1 Mb 72-pin SIMM 60 ns 475:-
- 4 Mb 72-pin SIMM 60/80 ns ..... RING!

Övriga tillbehör
- Alfadata Mega Mus Amiga/Atari 179:-
- Alfadata Mega Mus 400 DPI 299:-
- Alfadata Optisk Mus 300 DPI 495:-
- Eureka Midi Interface 399:-
- Kickstart 2.x 295:-
- Multistart Kick Switch 295:-

Commodore Produkter
- Desktop Dynamite Pack med Deluxe Paint 4, Wordworth, Print Manager, spelen Dennis samt Oscar 395:-
- A1200/2 Mb RAM 4.195:-
- A1200/2 Mb + 60 Mb HD 6.195:-
- A1200/2 Mb + 170 Mb HD 7.995:-
- Ring för priser på A4000 sortimentet.

Amiga Program
- Art Department Pro 2.x 1.895:-
- ASIM Kodak Photo CD stöd mm 695:-
- Brilliance 1.895:-
- Deluxe Music v2.0 .... 1.295:-
- Final Writer - Ordbeh. med DTP . 1.595:-
- Montage Textgenerator för AGA 3.495:-
- Pro Write 3.3 SV 1.295:-

Nyheter Program
- Imagemaster R/T 795:-
- Humanoid Objekt för Imagine...... 1.895:-
- Pegger autopackning med JPEG...... 895:-
- Workbench 2.1 åter i lager! 595:-

XPERT

Merlin

Svensk generalagent

Docado 040-23 12 50

Grönegatan 2
211 27 Malmö
Fax 040-30 56 25

Vi säljer endast på postorder/distribution. Vill ni besöka oss för en demonstration eller handla direkt går det bra att tidsbeställa ett möte.

Jag behöver en bra monitor

Planerar att köpa en A1200 men för att kunna utnyttja AGA-grafiken måste jag ha en bra och billig monitor. Tacksam för svar

Svenne Gurka

Jag kan rekommendera Commodore 1084 som ligger runt 2500 kr. Ett tips är att ringa runt till försäljare av Commodore-produkter och höra vad de har att erbjuda. De har normalt flera olika modeller i alla prisklasser som du kan välja mellan.

Kristina

Nya spel till C64?

Jag undrar om ni vet var man kan få tag på nya spel till C64. Det verkar som om det bara går att få tag på per postorder? De nya spel jag skulle vilja ha är Indy Heat och Silly Putty.

Lena G

Tyvärr kommer det ut mycket få spel till C64. Det senaste halvåret har det bara kommit ett enda! Men CBI i Eskilstuna har 2000 gamla C64-spel på lager. Skriv dit så skickar de en lista gratis, adress: CBI, box 503, 631 06 Eskilstuna.

Kristina

Jag vill köpa snygga bilder

Ibland när jag slår upp insändarsidan och tittar på Galleriet blir jag helt i extas! Vissa bilder är så gräässligt snygga. Därför tycker jag att man skulle få köpa sådana bilder. Konstnären kan ju få bestämma om bilden ska gå till försäljning. Ett lagom pris skulle var 10 kronor. Inför gärna detta system.

Högaktningsfullt Mr D. Asstunna

Bilderna är verkligen helt suveräna. Vi kan tyvärr inte hålla i en sådan försäljning eftersom det skulle vara för tidskrävande. Om du vill komma i kontakt med någon av konstnärerna och försöka köpa en bild så går det bra att skriva ett brev hit som du märker med galleriet och konstnärens namn.

Kristina

Oskyldigt anklagad

Öppnade för någon vecka sedan ett brev från DIMIK (Datorprogramföretagens Intresseförening Mot Illegal Kopiering) där de hotade med rättsliga åtgärder om jag inte omedelbart upphörde med min piratverksamhet. Faktum är att jag inte sysslat med spridning av kopierade program på ca 1.5 år. Jag har precis som 99.9 procent av Sveriges Amigaägare en del piratkopierade program, men det är ju inte därför DIMIK skickar brev till mig. Någon person som inte gillar mig och vill ställa till med problem för mig och tipsat DIMIK och hittat på en historia om hur jag sprider program.

Utan chans att rentvå mig vill jag nu berätta ett tänkbart scenario för att skapa lite eftertanke: Pelle söker brevkompisar med en annons i DMz. Kalle läser annonsen och skickar disketter med heta program på. Pelle fick många svar och orkade inte svara på Kalles brev. Kalle blir arg när han inte får tillbaka sina disketter och ringer till DIMIK och tipsar om en pirat. DIMIK bestämmer sig för att kolla detta och ringer upp Pelle. DIMIK frågar om de kan få köpa några spel av Pelle för att komma igång med swappingen. Pelle som har fått gott om brevvänner och dyra portokostnader tycker att en extra slant skulle vara bra. DIMIK köper givetvis inga spel av Pelle, det är ju olagligt. Pelles mamma får telefonräkningen för de senaste tre månaderna. Räkningen har stigit med 1500 kronor och Pelle tvingas sälja sin Amiga. Ett par veckor senare får han ett brev från DIMIK. Pelle slänger brevet. Tidigt en morgon kommer polisen med order om husransakan. Pelles dator är såld men hans mammas IBM som hon använder i sin egen firma finns där. Polisen tar den och Pelles mamma går i konkurs då hon inte kan arbeta under utredningen. Slutsatsen är att efter ett hotelsebrev från DIMIK är det bara att vänta ett polisbesök. För på vilket annat sätt kan de ta reda på om man upphört med sina aktiviteter.

Pensionerad Pirat

Du hävdar att du inte är och aldrig varit pirat, samtidigt som du använder signaturen "Pensionerad Pirat"!

Hur som helst är din beskrivning av hur SIMP/DIMIK arbetar inte riktigt korrekt. SIMP skickar ut varningsbrev först efter flera oberoende tips om samma person. Och polisen kopplas inte in på så lösa betingelser som du tror.

Anmälan görs först sedan SIMP skickat ut två varningsbrev och det därefter kommer in nya bevis i form av kopior på beställningar etc. Det svenska rättsväsendet tillåter inte husrannsakan utan mycket starka bevis.

Har du lagt av kan du med andra ord sova lugnt.

Christer Rindeblad chef.red.

Jag vill bygga egna grejer

Skulle inte ni kunna ta reda på lite ritningar på olika dator-grejor. Jag och min kompis tycker om att bygga egna saker. T.ex. ett litet större extraminne på ungefär 2.5 meg.

Vänliga hälsnigar Anders

Intresset för byggen har varit rätt svalt. Det är därför vi inte kör med större byggen i tidningen. I de flesta fall är det dessutom billigare att köpa prylarna än att bygga själv.

Peter Kerschbaumer

En diskett på omslaget

Jag saknar inte mycket i er tidning, men väl en sak på utsidan; en omslagsdisk. Det finns mycket bra PD osv till Amigan. För min del skulle tidningen då gärna få kosta 30 kronor, men inte mer.

Magnus Karlsson

Vi har diskuterat det här mycket på redaktionen, men tvekat för att det skulle fördyra tidningen ganska mycket.

Vad tycker andra läsare: är det intressant med disketter på tidningen? Vad ska de innehålla och hur mycket får diskett med tidning kosta maximalt? En möjlighet är att bara prenumeranter får en diskett med sin tidning. Ekonomiskt och administrativt är det enklare och billigare än att ha disketter på alla tidningar.

Kristina



Är man pirat ska man vara rädd för de här herrarna. Men om någon kommer med oskyldiga anklagelser så kan man ta det lugnt. Det krävs en hel del för husrannsakan.

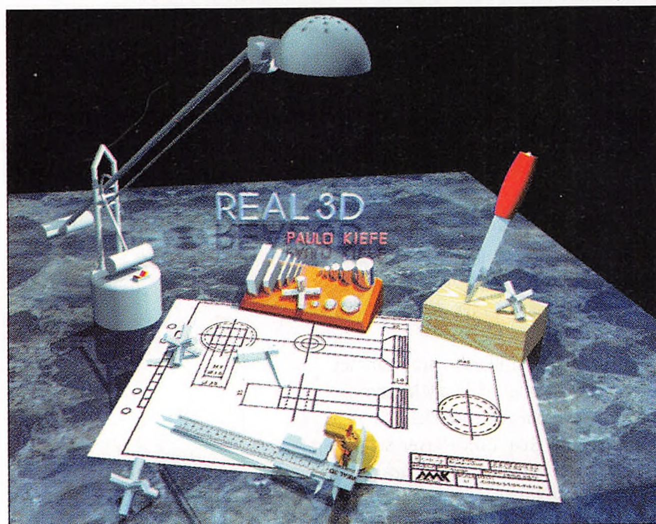
Skriv hit

Skriv till insändarsidan. Skriv om sånt som gör dig upprör, glad, förtvivlad eller förvirrad – men skriv kort!

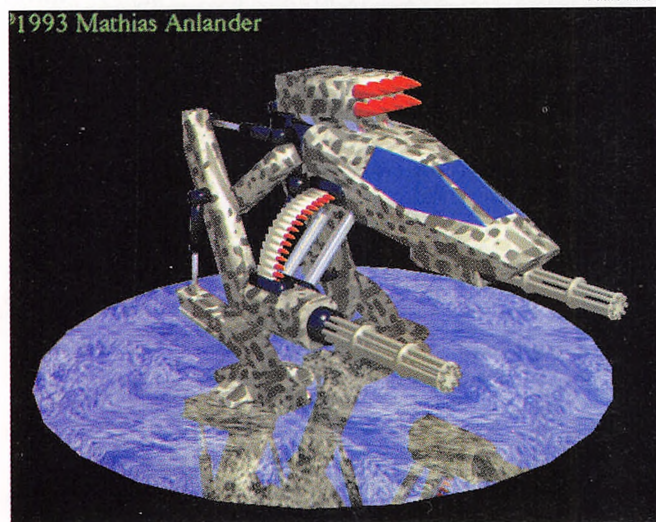
Blir det för långt kommer vi att stryka. Adressen är: Datormagazin, Box 125 47, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Insändare".

GALLERIET


Robert Bergström

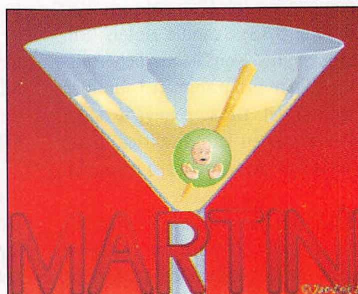


Paulo Kiefe



Mattias Anlander


Niklas Löfman



J E Sjölander


Kristina Malm, Insändare- och Gallerietredaktör

Om bilderna

Tack för alla fina bilder som ni skickat till Galleriet! Kvalitén på de bilder som vi får in visar att det verkligen finns både talang och kunskap hos våra läsare. Tyvärr kan vi inte publicera alla bra bilder vi får in – även om vi vill – så därför har vi ett litet "uppsamlingsheat" i detta nummer. Vi här visar ett urval av de bilder som fallit på mållinjen, så att säga. (En anledning att en bild inte kommer med kan också tråkigt nog, vara att konstnären inte skickat med ett litet brev där han berättar lite om sig själv och om bilden.)

Så misströsta inte alla ni som inte komit med. Sätt er ner och rita, skicka in bilderna till oss och glöm inte att bifoga ett brev eller en textfil där ni beskriver hur ni gjort bilden, vilket program ni använt och så vidare. Skriv också lite om er själva, hur gamla ni är, vad ni jobbar med, hur länge ni använt Amiga och andra intressant uppgifter. Och skicka gärna med en bild på er själva.

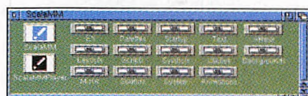
Gillar du att göra bilder på din dator är det här tävlingen för dig! I varje nummer har vi ett tema. Denna omgång har vi temat EGEN SERIE. Den bästa bilden kommer att publiceras i DMZ nummer 6-94. Vinnaren får också sin egen bild tryckt på en t-shirt! GÖR SÅ HÄR: Skicka in din bild på en diskett till Datormagazin, Box 12547, 102 29 STOCKHOLM. Märk kuvertet "GALLERIET SERIE". Det är viktigt att du skriver hur du har gjort bilden. Och skicka gärna med ett foto av dig själv. Jag vill ha din bild senast den 16/2-94.

Under skalet på ett multimediaprogram



Själva idén med multimedia är att förena musik, bilder och text. Mottagaren ska inte bara passivt ta in informationen, utan själv vara aktiv i händelseförloppet.

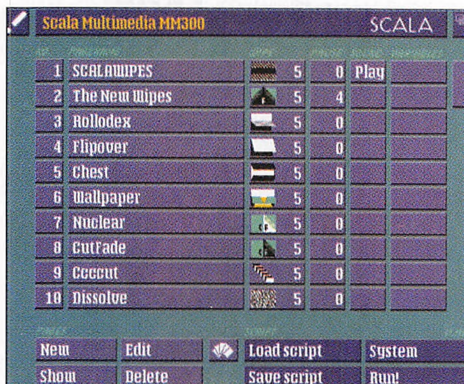
Med Scala är multimedia verklighet idag. Programmet har nu kommit i en efterlängtad ny version, Scala MM300.



Efter att ha installerat Scala på hårddisken möts man av en hel del filer och lådor. En mini-installation tar 3MB, denna installation tar 13 MB exklusive typsnitt.

Scala MM300 ingår i hel familj av program. Toppmodellen InfoChannal som idag används av bl.a. SAS, Scandic Hotels, Silja Line, Stockholms Konserthus och Riksdagen. Utåt liknar programmen i familjen varandra en hel del. De som använt något program i Scalaserien kan direkt sätta sig vid Scala MM300 och producera presentationer.

Scala MM300 kommer på 9 disketter som med hjälp av Commodores installationsprogram till slut upptar ca 13 MB på hårddisken. Till detta kommer typsnitten. Programmet kräver inga speciella libraryfiler i "libs:", "assignments" eller annat som nästlar in sig i systemet. Förutom ett antal typsnitt, men dessa kan man ju ha glädje av i andra program.



Scalas huvudmeny. Här syns en presentation som även spelar en melodi.

Att använda hårddisk är inget absolut krav, men av praktiska skäl vill man inte vara utan den. Likaså är det lämpligt att ha 6MB internminne för att man skall kunna ta ut svängarna. Dessutom kommer en så pass dyr programvara som MM300 bäst till sin rätt med AGA grafik. Processorkraven är däremot inte lika höga. Föregångaren Scala MM211 gav lika snabba och jämna wipes och animeringar på en Amiga 1200 med 6MB som på en maxad A4000/040 vid jämförelse.

Det är möjligt av vissa av de nya effekterna i Scala MM300 inte alltid går på en A1200, men merparten fungerar bra eftersom Scala MM300 bygger på Scala MM211.

Scala MM300 är hårdvaruskyddad med en så kallad "dongle" i mus- eller joystickporten. Dongles ger tyvärr ofta andra problem och det gäller även i Scalas fall. På vissa Amigor kan man inte ha skyddet i musporten om man använder den mus som oftast medföljer A4000/030. En annan tråkighet är att dongeln krävs för att köra Scalas player.

"Här finns oanade möjligheter att skriva specialanpassade interaktiva presentationer"

När man har installerat programmet syns två programikoner. ScalaMM som är huvudprogrammet för att tillverka och visa presentationer och ScalaMMPlayer som är den uppspelare som huvudprogrammet lånar. ScalaMMPlayer kan även köras som en fristående uppspelare av de presentationsfiler man skapat i Scala. Presentationsfilerna kallas för scripts i Scala. Dessa är rena textfiler skrivna i Scalas eget kommandospråk LINGUA som den tekniskt lagde gärna petar i direkt med en vanlig texteditor.

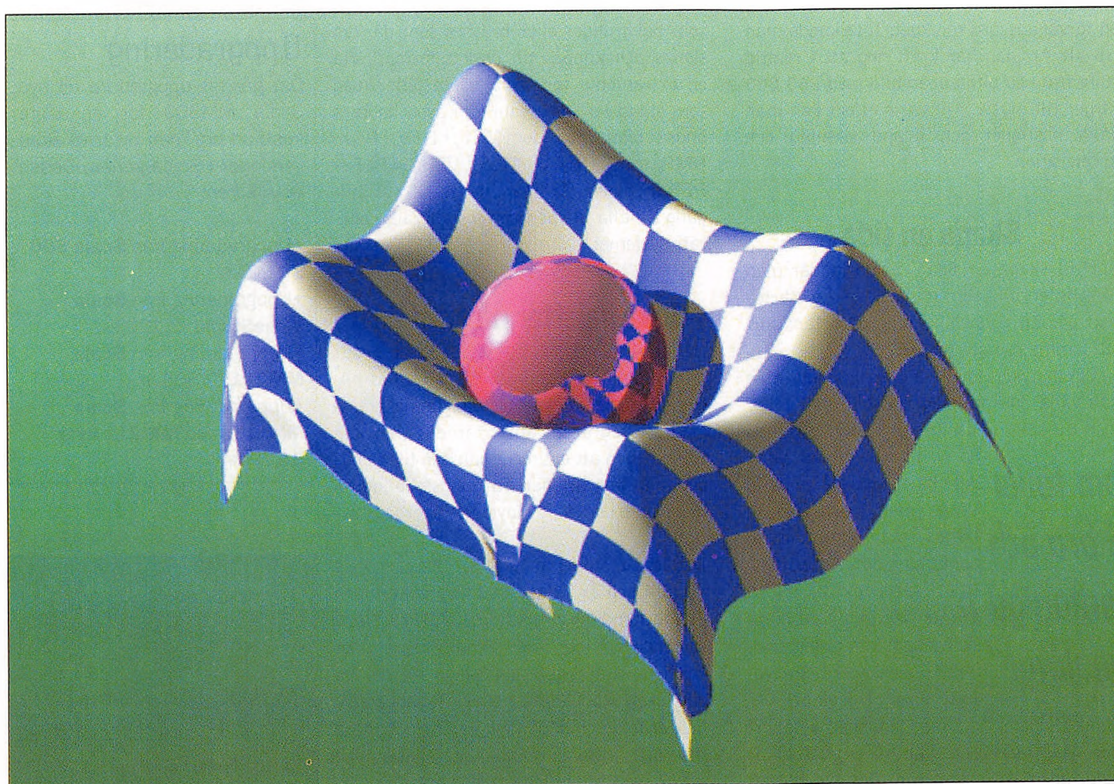
LINGUA-scripts kan konverteras till AREXX-scripts som Scalas player också läser. Här finns oanade möjligheter att →

Nyheter i ScalaMM 300

Bildhantering - Snabb Floyd-Steinberg dithering av bilder och brushes. Bilder och brushes kan skalas. Läsning av 24 bitars IFF bilder. Palettoptimering. Flera olika bilder kan blandas på samma sida med endast små färgfel. Stöd för extra filformat. Vid köp av extra filformat kan Scala läsa dessa helt transparent för användaren.

Text - Snabbare antialiasing. Det finns nu ett ytterliggare antialias läge som är snabbare och ibland bättre än de tidigare. Bakgrundsfärg och mönster kan adderas till text villket underlättar subtitling på video. Typsnitten förladdas direkt när Scala startas så man slipper vänta när man skall editera.

Ljud - Samplingar kan spelas direkt från hårddisken. Scala hanterar nu ljudmoduler sparade med GVPs DSS programvara.



Scala blandar numera färger i klass med ADPro. Floyd-Steinberg dithering finns att tillgå om färgantalet är knappt.

skriva specialanpassade interaktiva presentationer, även om en finess saknas inne i programmet.

Bilder, texter, ljud och animationer ligger kvar på hårddisken och läses in vid behov när ett script körs. Eftersom dessa scripts själva inte innehåller mer än textkommandon riskerar man inte att fylla hårddisken genom att bara skapa presentationer.

Programmet

När man startar programmet möts man av en skärm i medelupplösning där största delen av skärmen upptas av en tom lista med 10 rader och en dragregel i kanten.

Scala kan arbeta i PAL eller DblPAL grafik. Scripts kan spelas upp i alla monitorlägen som är aktiva i systemet (Multiscan, Super72 mm). Dock blir några wipes mindre lyckade i andra grafiklägen än PAL. Detta beror troligvis på egenheter i AGA-chipen och kan observeras i andra program som scrollar AGA-skärmar med hårdvaran i sidled.



Man märker direkt att Scala inte använder Commodores gränssnitt. Allting har en egen look, men beteendet är likartat. Misstänksamheten mot användargränssnittet lägger sig när man känner hur snabbt och säkert programmet arbetar. Programmet multitaskar korrekt, läser standardtypsnitt och alla IFF format, även IFF24-bilder.

Varje rad i listan är reserverad för en

SCALA blandar bilder med olika paletter bra!





Detta är en 256 färgers skärm!

händelse, exempelvis en bild med tillhörande ljuduppspelning. Kolumnerna visar vilka egenskaper varje händelse kan ha. Dessa syns som rubriker i toppen på listan. Det går att addera kolumner för extratillbehör som MIDI och genlock så även dessa kan kontrolleras i programmet. Vill man kan man också se sin presentation i form av små bilder istället för listformen. Tyvärr bara i svartvitt, men det hjälper en hel del ändå.

Att exempelvis ändra hur en bild skall framträda är inte svårare än att klicka i wipekolumnen för bilden i fråga. Man får då upp 100 st (!) små knappar med olika symboler i. Det är kul att prova sig fram till effektfulla wipes här inne. Allt går med

Nyheter i ScalaMM 300

Wipes - Man kan nu definiera både hur texter skall komma in och försvinna från sidan. Många wipes som bara gick på hela skärmsidor går nu även på texter och brushes. Ny mjukvaru-"crawl". Långa texter kan nu rullas in med mjukvaran utan att bakgrunden följer med. Färre färgförvrängningar när bilder med olika paletter skall växlas. Scala försöker nu använda en skärm med dubbelt så många färger som de som ingår i bilderna så att alla färger kan visas samtigt.

Timing - Scalascripts kan nu kontrolleras via absoluta tidsangivelser istället för relativa.Scalascripts kan nu synkroniseras externt från exempelvis en videobandspelare med SMPTE tidskod.

Ikonvisaren - shuffler - Scala kan nu visa bildfiler som ikoner i filväljaren. Denna klarar alla bildformat som Scala klarar.

en förvånansvärd mjukhet. Inte kunde man tro att Amigan har kraft nog att i realtid rulla fram en bitmappad bild med 260 000 färger till musik. Till varje effekt kan man välja hastighet och ibland riktning och acceleration.

Skapa en sida

För att skapa en sida i Scala laddar man först in en bild som man sedan kan skriva text på. En dubbelklickning på listans första tomma rad gör jobbet.

Först dyker en filväljare upp där man kan välja önskad bakgrundsbild (det följer med 80 bakgrundsbilder i Scala). Vill man ha en tom bakgrund så är det bara att gå vidare. Väljer man ingen bild så frågas man om önskad upplösning och färger.

"De ljudmoduler som följer med låter enastående bra och påminner inte alls om entoniga gamla demolåtar"

Att sätta text på bilden är inte svårare än att börja skriva som i en ordbehandlare. Egenskaper som typsnitt, färg, 3D look och liknande kontrolleras med knapparna längst ner. När markören står på en rad så är hela raden aktiv samtidigt. Det går inte att endast markera delar av raden och exempelvis ändra färg på denna. Vill man det så får man skriva två rader och sedan flytta den ena till den andra. Det känns ungefär som att arbeta med ett DTP program och flytta textboxar.

Scala har en ny antialias-teknik som är snabbare än den i MM211, men den passar fortfarande bara till stora typsnitt. Små och tunna typsnitt verkar ätas upp av antialias-funktionen.

En klickning på önskad effekt och det hela kan provköras. När man är nöjd med en bildsida kan man skapa fler och till slut återgå till huvudmenyn där wipes och pauser kan ställas in samt scriptet slutligen spelas upp.

Scala MM300 kan importera IFF-bilder som bakgrunder eller brushes som då kan skalas och klippas till önskat format. Via en extramodul som tyvärr inte följer med som standard kan Scala kan även hantera andra bildformat som GIF, TIFF, PCX, BMP samt DATATYPES. Via DATATYPES-modulen får man under OS3.0 tillgång till alla filtyper som installerats i operativsystemet.

Olika paletter på en skärm

Något som är mycket trevligt i Scala är att programmet kan anpassa färgerna hos bilder så att de kan samsas på samma skärm med ett begränsat antal färger. Man kan välja mellan att optimera paletten till de bilder man läst in eller att anpassa bilderna med hjälp av sk. "Floyd-Steinberg dithering".

Båda metoderna ger ett mycket bra resultat och är i klass med färghanteringen i bildbehandlingsprogrammet ADPro. Dock är denna del inte stabil ännu. Programmet kan i nuvarande version hänga sig när en bild skall konverteras eller färganpassas. Utöver text och bildinlägg kan man numera rita och justera rektanglar, elipser och streck med tillhörande färger och skuggor. Rektanglar kan ges en snygg upphöjd look, så kallad beveling. Det gör dem passande som knappar när man skapar interaktiva scripts där användaren styr händelseförloppet med exempelvis mus eller pekskärm. Tidigare var man tvungen att importera knappliknande brushes från ett ritprogram. Jag saknar bara möjligheten till pilspetsar på streckfunktionen.

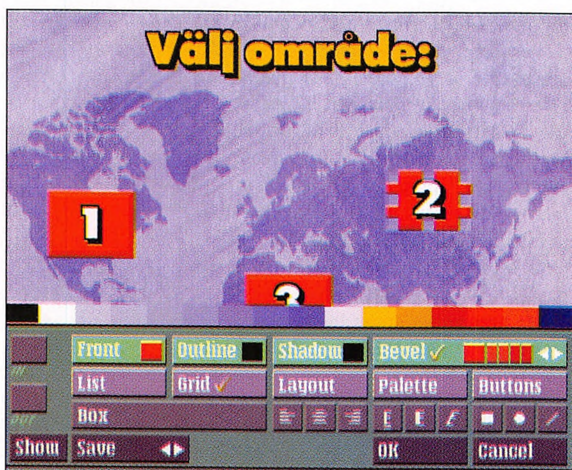
Bortsett från att Scala kan styra yttre synthar via ett MIDI-EX, så kan man spela upp både samplingar, SMUS-filer och modules (soundtracker-format) till bilder och animationer. De ljudmoduler som följer med låter enastående bra och påminner inte alls om entoniga gamla demolåtar. Samplingar spelas direkt från hårddisken så de kan vara av godtycklig längd. Scala har också en inbyggd programdel som tillåter sampling och enklare redigeringsarbeten.

Animationer

Scala läser in animeringar mer än 10 ggr snabbare än DeluxePaint och har en mycket snabb och mjuk uppspelningsteknik.

Jag läser in och startar en animering på 8.1 MB på 4 sekunder på en A4000/040!

Programmet kan hantera formaten ANIM5, ANIM8, ANIM16 och ANIM32 samt varianter på dessa. ANIM5 är den gamla, men kompakta standarden. ANIM8 är snabbare och används av bland annat Brilliance. ANIM16 och ANIM32 är Scalas egna filtyper och ger den klart bästa

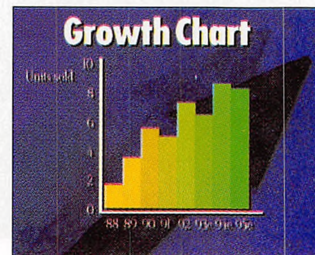


Scalas bildside-editor. Det nya rektangel-verkyget har här använts för att skapa knappar med djup-effekt.

Uppgradering

Det går att uppgradera till nya Scala MM300 för en lägre kostnad om man byter in äldre versioner i Scala serien. Dessa är villkoren:

- Uppgradering från **Scala 500**: 3 120 kr.
- Uppgradering från **Scala VideoStudio**: 3 120 kr.
- Uppgradering från **Scala MM211**: 2 500 kr.
- Uppgradering från **Scala MM211 med MM211 kvar**: 3 120 kr.





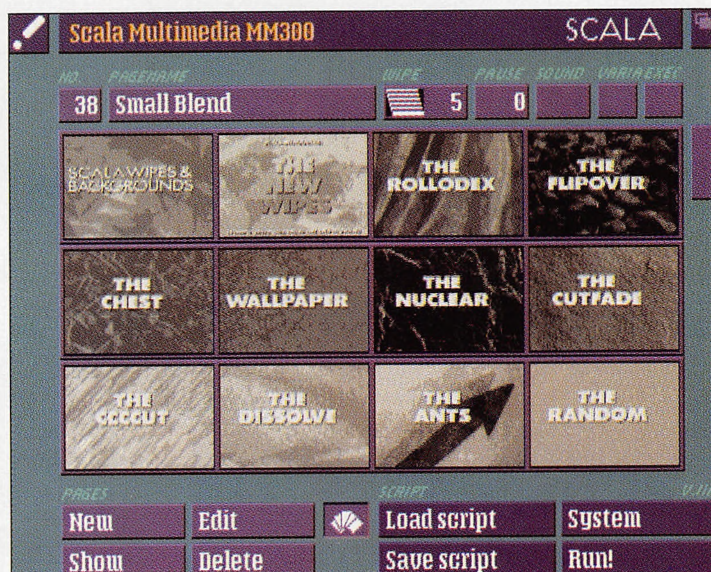
Scalas möjligheter till affärsgrafik med ljud borde öppna ögonen på PC-frälsta PowerPoint-användare.

Nyheter i ScalaMM 300

Ritverktyg - Editeringsmenyn har verktyg för att rita cirklar, rektanglar och streck. Rektanglar kan ges en upphöjd look (beveled), vilket passar bra för knappar.

Knappar - Man kan definera två ljudeffekter för knappar. En när muspilen är över en knapp och en när en knapp trycks in. Förenklad knapptillverkning. Man behöver nu bara klicka på en text, bild eller rektangel för att få en knapp över den ytan.

Övrigt - Fler EX-moduler följer med. EX-moduler för GVP G-Lock, SuperGen, G2 AVideo/Colormaster 24 och GVP Impact Vision 24 ingår. MIDI och CDTV EX modulerna har förbättrats. Fler bakgrunder. 9 nya bakgrunder. Scripts kan automatiskt sparas i en låda med alla tillhörande bilder och ljud. Bättre programintegration. Scala kan starta yttre program som direkt kan modifiera markerade bilder och ljud.



Scala kan visa presentationer samt hårddiskens filer som små bilder för att underlätta val av rätt fil och arrangemang av bildspel.



Scala är känt för sina mjuka bildväxlingar. Här är några av de 100 effekterna. Jämför gärna med PC-världens stolthet PowerPoint (hi).



prestandan, men tar mest minne. Scala använder ett externt program kallat AnimLab för att konvertera mellan bild- och animeringsformat. AnimLab är omskriven, är mer flexibel och klarar numera att generera overscananimeringar.

När Scala spelar upp scripts förbereder uppspelaren kommande bilder, animeringar och ljud så de kan startas direkt när det är dags. Ligger två animeringar efter varandra så orkar Scala normalt läsa in nästa animering medan den första visas utan att hastigheten påverkas nämnvärt. Växlingen kan då ske direkt utan pauser. Detta förutsätter givetvis att det finns tillräckligt med minne och att Scala ges tillräckligt med tid för inläsningen. Är en situation för komplex eller är tiden knapp så tar Scala en enklare effekt istället.

Är man ny användare av programmet är det lätt att man fräser på med avancerade bildväxlingar på högupplösningsbilder och till slut få ett out of memory-fel. 2 MB chipminne är helt enkelt i underkant för det man ofta vill göra med Scala. Jag får dock intrycket av att minneshanteringen är bättre i denna version.

Utbyggbart

Ett multimediaprogram skall kunna dra i många trådar samtidigt. Det skall kunna starta en melodi på en synth samtidigt som en laservideospelare startar en film etc.

För att styra sådana externa enheter som bara blir fler och fler finns externa moduler, EX-moduler som kan infogas i Scala. Det medföljer EX-moduler för ett flertal genlocks och laservideospelare och det finns ytterligare moduler att köpa separat.

Helt fristående program kan också integreras i Scala. Flyttar man yttre program till programmets Utility-låda och markerar vilka av Scalas filtyper programmet kan hantera så kan programmen samarbeta. Genom att integrera DeluxePaint IV i Scala kan man justera en bild i Scala genom att markera bilden och kalla upp DeluxePaintIV ifrån Scala.

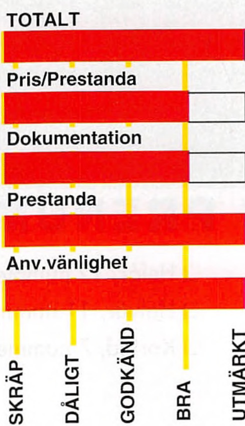
Sammanfattning

Scala:s enkelhet uppmanar till experiment. Man kan lära sig förstå det mesta utan att läsa i manualen. Det är när man behöver information om snabbkommandon, AREXX, LINGUA, samt hur man designar interaktiva knappbaserade scripts som man verkligen behöver handboken.

Scala MM300 är givetvis efterlängtad med sina förbättringar. Framför allt palett- och bildhanteringen, de nya textwipesen (in och utgående wipes) samt ljuduppspelning från hårddisk framstår som de största fördelarna. Men föregångaren Scala MM211 kommer att räcka för många och bli en populär produkt med sitt betydligt lägre pris.

David Ekholm

Scala MM200



Utrustningskrav: OS2.04, 2 MByte chipram, 4 MByte fastram
Dokumentation: Engelsk, pärm
Version: 3.00
Pris: 4 875 kr inkl moms
Kopieringsskydd: Ja, hårdvarulås
Tillverkare: SCALA AS
Recensionsex. SCALA CTV AB
Telefon: 08-623 69 10

Problem med tidiga SCALA MM300

De första exemplaren av Scala MM300 hade problem med att visa animeringar på vissa maskiner.

Dessa exemplar kan kännas igen på att filen "Scala.lha" på disk 1 i Scalapaketet är daterad **före** 18 nov 93. Du kan få din Scala MM300 uppdaterad om du sänder in en kopia på disk 1 till följande adress:

SCALA CTV AB
Box 955
191 29 Sollentuna

Visste du att...

...RISC-processorer anses vara nästa stora steg inom datorteknologin. Den bygger på principen att om man kan reducera mängden arbete som utförs internt i CPU:n så höjer man effektiviteten över lag. RISC betyder "reduced instruction set computing" och det i sin tur betyder att man har skippat mellan 20 och 50 procent av instruktionerna i processorn och att de som finns kvar kan utföras under en klockcykel. Detta är möjligt eftersom det finns ett antal sällan använda instruktioner som lätt kan tas bort från processorn.

Det innebär också att kretsen inte behöver någon mikrokod för att översätta assembler-instruktioner till mikro-instruktioner.

En RISC-processor bromsas av kommandon som ligger utanför maskinens instruktionsuppsättning och därför beror prestandan mycket på typen av program som körs. På grund av det används RISC-arkitekturen för det mesta inom vetenskapliga eller tekniska områden.

...en CPU består av ett antal register, en adressräknare, en anslutning till klockan, en adressbuss och en databuss.

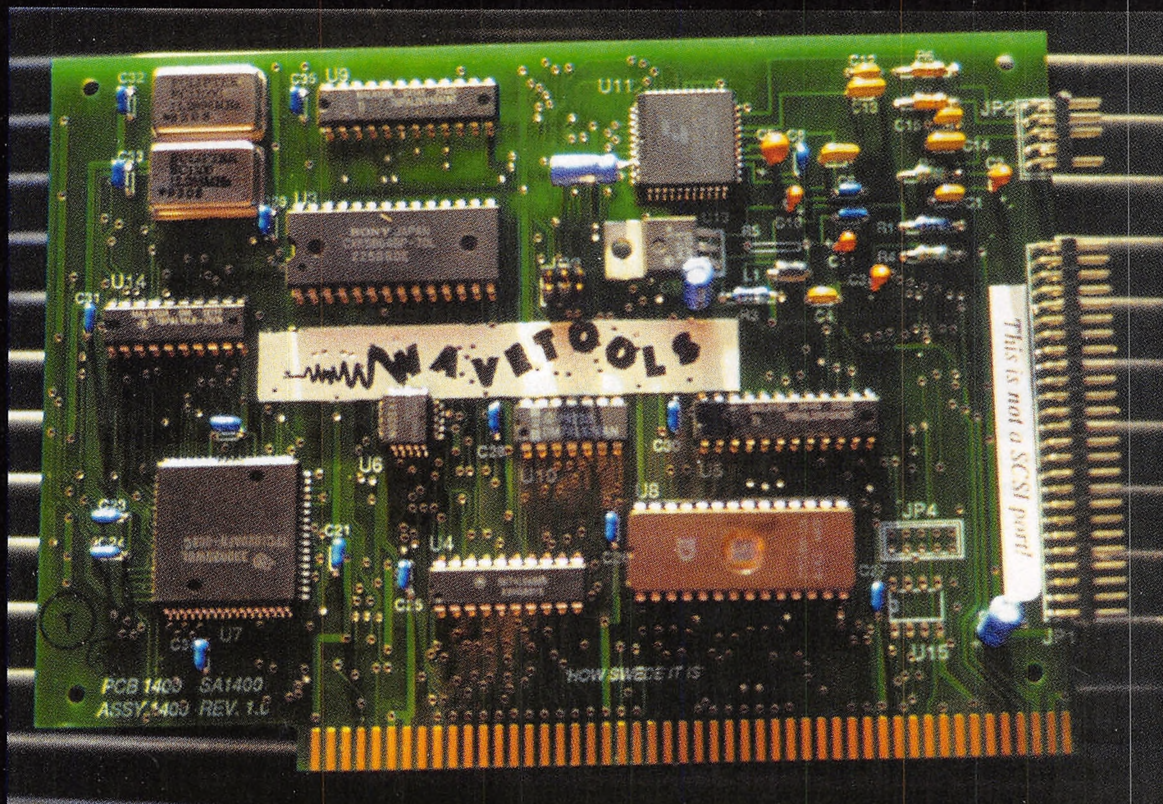
Adressräknaren innehåller den numeriska adressen på det stället i minnet där nästa instruktion (och data) ska hämtas. Den adressen skickas ut via adressbussen och genom en adressdekoder vidare till minnet. CPU:n skickar sedan en "ready"-signal som talar om att det är OK för CPU:n att ta emot data från databussen. Bara först nu kan CPU:n utföra arbetet med data.

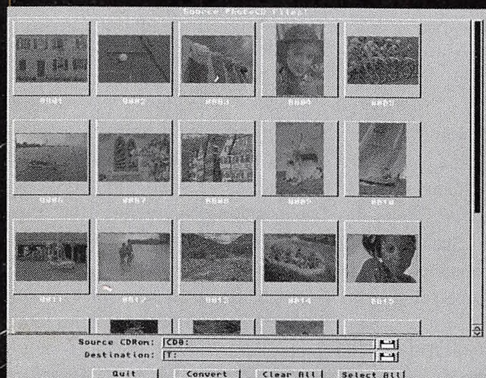
Denna process utförs många miljoner gånger i sekunden. Ett sätt att ange en dators prestanda är att ange just antalet av dessa genomgånger den klarar per sekund. Måttenheten är **MIPS** (Million Instructions Per Secound).

...det tar nog ett antal år till innan den genomsnittliga CPU:n kan utföra något annat än sekvensiell bearbetning av data. Amigan är visserligen multitaskande, men i grunden utförs bara en instruktion i taget. Det hela sker bara så fort att man tror att flera program arbetar samtidigt. Riktig parallell bearbetning av data kräver flera med varandra kommunicerande processorer som arbetar samtidgt.

Missa inte nästa nummer!

Att spela in musik på hårddisken med CD-kvalité har tidigare varit förbehållet folk med med mycket pengar. Vi har testat WaveTools till som nästan alla har råd med.





CD-ROM har kommit till Amigan. Med ASIMCDFS kan du koppla in en CD-ROM-spelare till din Amiga. Med det får du tillgång till många CD-skivor till PC och MAC (t.ex. bildskivor mm.) eller massor med Public Domain-program till Amigan som säljs på CD-skivor eller varför inte lägga de egna bilder på Photo-CD? Även det formatet klarar ASIMCDFS av.

Och så kommer det ett reportage från demopartyt i Danmark och en massa programmeringsartiklar och test av grafikkort och en massa andra roliga artiklar. Och Brad S har vi antagligen inte lyckats tysta och expertpanelen finns ju som vanligt med. Kort sagt ska man inte missa nummer 3–94.

POSTORDERPRISER MITT I CITY!!!

PC-JOYSTICKS

Warrior 5 .... 249:-
Warrior 1 .... 349:-
Gravis Gamep. 349:-
QuickShot QS113 .... 295:-
Gravis Analog Pro 549:-
Mach 1 .... 295:-
Flightstick 595:-
Flightstick Pro 995:-
Maxx TwoFlight Yoke 895:-
Maxx Two Rudder Pedals . 595:-
Maxx Cobra m. processor . 995:-
Virtual Pilot 995:-



Så nära verkligheten du kan komma!

ACM Game Card 495:-
Flight Control System 995:-
Flight Control System Pro 1.495:-
Weapon Control System 995:-
Weapon Control System II 1.395:-
U-Prom för WCS 399:-
F16C Joystick Control 9.995:-
F16C Throttle Control 2.495:-
F16C Joystick Pro 14.495:-
F16C Throttle Pro 8.495:-

F16 Pro är i metall med militära specifikationer (= exakt kopia)

F16 Cockpit nu uppställd i butiken!

Komplett med seat-pads, microprocessorkontrollerad manöverpanel (dock utan reglage).
.... 19.995:-
4-punkts bälte 1.495:-
Glasfiber-skal 14.995:-

MONITORER

A 1084S 2.995:-
C 1940S 3.995:-
C 1942S 5.995:-
C 1960 .... 4.994:-
1936A SVGA 2.995:-
Addonics SVGA MPR II .. 3.494:-
Philips 4CM4270 MS 4.369:-
SAMPO KDM1566DL 5.619:-
Addonics 17" MS 9.994:-

MODEM
Televerksgodkända



US Robotics Sportster 3.995:-
v32bis, 14400 baud modem, 14400 baud fax
Med fax- och modemprogramvaror för PC
och alla nödvändiga kablar.

UfoMate P1496MX 3.995:-
v32bis, 14400 baud modem, 9600 baud fax
Trio Datafax Lite för Windows
Trio Datamodem, alla nödvändiga kablar

MÅNADENS KLIPP!

HP DESKJET 500C
Bläckstråleskrivare FÄRG
300x300 punkter/tum
med inbyggd arkmatare

4.495:-



DATAKOMPANIET
"-Har du PC, har vi resten!"

Mäster Samuelsgatan 45
Box 424, 101 28 STHLM
Tel: 08-215730, 215756
Fax: 08-215776



STANS STÖRSTA SPELSORTIMENT!
SPECIALITÉT: FLYGSIMULATORER

PC VL-BUS
EXKLUSIVE MOMS





VESA Local Bus moderkort med ZIF-sockel, 4Mb RAM, 256k cache, AMI BIOS, Cirrus Logic VL 32-bit grafikkacc., VL 32-bit super I/O-kort, Tgb.

DK 486SX25-VL

Intel 80486SX 25MHz,
Utan HD 6.995:-
170Mb HD 8.995:-
254Mb HD 9.995:-
341Mb HD 10.995:-
Tillägg för DX-33MHz 2.000:-
Tillägg för DX-50MHz 3.000:-
Tillägg för DX2-66MHz 4.000:-

ÖVRIGT MULTIMEDIA

Video Blaster 3.995:-
Framegrabber/ Videovisare realtid för windows

Video Spigot 3.995:-
Videocapture-kort för windows

Genoa VGA2TV 4.995:-
Genlock-interface SVHS/CVBS

Reel Magic 5.695:-
MPEG fullskärms video-playback, 32k färger 30 bilder/sek upp till 1024x768, 16 bit ljud! Levereras med Return to Zork CD-ROM.

TV-Coder 2.495:-
Konverterar VGA till CVBS, 640x480x256

KOSS SA/40 högtalare 595:-
Creative högtalare DL 1.195:-

LJUDKORT & CD-ROM



Största sortimentet på ljudkort & CD-ROM:ar!

SB 2.0 DeLuxe 995:-
11 kanaler mono, OI/O: Game, Line in/out,Midi

SB Pro DeLuxe AT 1.495:-
SB Pro MCA 2.495:-
22 kanaler stereo, I/O: Game, Line in/outmidi, CD

SB 16 Basic 1.995:-
SB 16 Multi CD 2.495:-
SB 16 ASP Multi CD 2.995:-
SB 16 SCSI-2 .... 2.995:-
SB 16 ASP SCSI-2 .... 3.295:-
16 bits, stereo, 32 kanaler ,I/O: Game, Line in/out, Midi, CD-rom, Mic, m.m.

Wave Blaster 2.695:-
Intern MIDI-modul till SB16

Midi Blaster 2.695:-
Extern MIDI-modul till SB Pro/16

Media Magic DSP-16 .... 1.995:-
16 bits, stereo, 32 kanaler ,I/O: Game, Line in/out, Midi, CD-rom, Mic, emulerar alla stora standarder

Portable Sound Plus 2.495:-
16-bit för anslutning på parallellport på laptops
Win 3.1 & SoundBlaster-kompatibel

Pro Audio Studio 16 .... 2.995:-
16 bits, stereo, I/O: Game, Line in/out, Midi, CD-rom, Mic, Voice Recognition

SB CD Discovery 4.995:-
SB Pro,CD-ROM XA multisession, dual spin
7 CD-titlaroch högt.

SB CD16 .... från 6.895:-
SB 16,CD-ROM XA Multisession, dual-spin
7 CD-titlaroch högt.

Fusion CD 16 .... 6.244:-
Pro Audio Spectrum 16, Philips CD XA MS
högtalare samt 5st CD

Fusion Double CD 16 .... 7.995:-
Pro Audio Spectrum 16, NEC Dual-spin
högtalare samt 4st CD (Inklusive 7th Guest!)

Panasonic 562 .... 3.495:-
Dual spin 300k/sek, XA Multisession,350ms
passar direkt på Soundblaster. Interface ingår.

NEC CDR 3Xi 5.495:-
Bästa CD-ROM:en, 450kb/sek, 260ms
XA multisession.

+ mycket, mycket mera........

SKRIVARE

Seikosha SL-95 .... 2.995:-
24-nålars FÄRG-skrivare

HP Deskjet 510 .... 3.495:-
Bläckstråleskrivare med arkmatare

HP Deskjet 500C 4.495:-
Bläckstråleskrivare FÄRG med arkmatare

HP LaserJet 4L 7.495:-
Laserskrivare 512k 4 sidor / minut

Samtliga priser inklusive moms om inte annat anges. Priser och specifikationer kan ändras utan vidare notis.

Posttidning B
Datormagazin
112 85 Stockholm

TRICOM data

Din dator och tillbehörsleverantör

DATORER

CD32	3895:-
Amiga 1200	4295:-
med 60Mb hårddisk	5995:-
med 80Mb hårddisk	6795:-
med 120Mb hårddisk	7795:-
med 170Mb hårddisk	8995:-
med 260Mb hårddisk	9995:-
Amiga 4000	RING !

Ring för paketpris på din konfiguration
Paketpriser även med IMAGE FX1.5 och SCALA Multimedia 210

Dynamite Pack prog.paket	~~995:-~~
vid köp av A1200HD/4000	475:-

Programpaket med bl.a. Ordebehandlare Deluxe Paint IV AGA två spel

SKRIVARE

Star LC100 9-nålars färg	2595:-
HP DeskJet 310C bläckstråle färg med arkmatare	4495:-
HP DeskJet 500C bläckstråle färg med arkmatare	4495:-
HP DeskJet 510 bläckstråle s/v med arkmatare	3495:-

MONITORER

A1084S RGB analog, Video	~~2895:-~~
C1042S Trisynk 0.28dp	5495:-

Auktoriserad Serviceverkstad Commodore, Atari Amiga, PC/AT Kunskap Support Reparationer Reservdelar

HÅRDDISKAR

Kompletta paket för Amiga1200/600 med bibehållen garanti.

60Mb till Amiga 1200	2295:-
80Mb till Amiga 1200	3195:-
120Mb till Amiga 1200	4095:-
170Mb till Amiga 1200	5495:-
260Mb till Amiga 1200	6695:-

RocHard extern hårddiskkontroller till Amiga500 med SCSI & AT-interface, 0-8 Mb minne.

RocHard	1995:-
RocHard-105Mb	3595:-
RocHard-170Mb	4695:-

RocMate extern hårddisk expantionslåda för 3,5" SCSI hårddisk med nätdel.

RocMate	1295:-
RocMate-105Mb	2995:-
RocMate-170Mb	3895:-

Trifecta-500LX extern hårddiskkontroller till Amiga500 med AT & SCSI-II interface, 0-8Mb minne. Mycket snabb.

Trifecta-500LX	2695:-
Trifecta-127Mb	4795:-
Trifecta-170Mb	4695:-

AdIDE internt IDE AT hårddiskkontroller till A500/2000 för 3.5" eller 2.5" hårddisk.

AdIDE-2 för 3.5"	1245:-
AdIDE-2 för 2.5"	1445:-

Novia internt hårddisksystem till Amiga500. En AdIDE-2 med 2.5" hårddisk. Tyst och snabb.

Novia 60Mb	2995:-
Novia 80Mb	3895:-
Novia 120Mb	4695:-

LÖSA HÅRDDISKAR

105Mb LPS SCSI 3,5"	2295:-
127Mb ELS SCSI 3,5"	2494:-
170Mb ELS SCSI 3,5"	2994:-
240Mb LPS AT 3,5"	3119:-

MINNESEXP.

DKB1202 intern 32-bitars minneskort till Amiga1200. Klocka & plats för FPU. 2st SIMM hållare

DKB1202	1495:-
A1202-1Mb	2195:-
A1202-4Mb	3395:-
A1202-8Mb	5890:-
FPU 68881-16MHz	395:-
MegaChip 2Mb Chipminne	1995:-
AdRam505 512kb/klocka	429:-
AdRam510 1Mb A500+	695:-
AdRam540-2Mb minneskort intern Amiga500. 0-6Mb.	1995:-

LÖSA MINNESKAPSLAR

DIP 4x256Kb	65:-
DIP 1x1Mb	81:-
ZIP 4x256Kb	69:-
ZIP 1x1Mb	285:-
SIMM 9x1Mb	595:-
SIMM 36x256 1Mb	695:-
SIMM 36x512 2Mb	1170:-
SIMM 36x1Mb 4Mb	2195:-
SIMM 36x2Mb 8Mb	4395:-

TURBO's

Derringer 68030 acc. med MMU till Amiga500/2000. Finns i 25 eller 50 Mhz variant. Plats för FPU och en 32bitars SIMM minne 1-32Mb

25Mhz-2Mb	4495:-
50Mhz-2Mb	6495:-

TWELVE GAUGE 68030 acc. med MMU & SCSI-kontroller till A1200. Finns i 33 eller 50Mhz variant. Plats för FPU och en 32bitars SIMM minne 1-32Mb.

33Mhz	5495:-
50Mhz	6495:-
FPU68882 33Mhz	1595:-
FPU68882 50Mhz	1995:-

VIDEO/GRAFIK

FFV-2 Flickerfixer	2295:-
RocGen Plus Genlock för textning av video/effekter	1895:-
RocKey Chromakey videoeffekter med genlock. RGB-splitter	2295:-
P.i.P Picture in picture. Se TV-bild på din videomonitor. Se två kanaler samtidigt, fjärrkontroll	1695:-

ÖVRIGT

Legend Ball Trackball 320dpi mycket bra design	495:-
RF332 Extern drive	795:-
RF382 Extern drive	895:-
RF362 Intern res. drive	845:-
KickBack Kickstartswitch automatisk/tangentbordstyrd Finns även med ROM 1.3/2.0	295:-
SecureKey Hårdvarulås till A2000/3000	695:-
The Clock Intern klocka till A1200 med batteribackup	295:-
DSS8 Sampler stereo GVP	1195:-

ATARI

Link SCSI-kontroller	1395:-

Finns även som komplett lösning med låda, nätdel och hårddisk

Link-120Mb	4795:-
512Kb minne till ST/FM	495:-

2/4Mb minneskort till ST/FM för upp till 4Mb. Monteras internt

2Mb minne	1995:-
4Mb minne	3295:-
RF302 Extern diskdrive	895:-

Vi har även ett PC-sortiment

TRICOM data AB
Birkagatan 17
113 36 Stockholm

BUTIK T-Bana St'Eriksplan i STOCKHOLM
Måndag - Fredag 10 - 18 Lördag 10 - 14
Tel. 08 - 736 02 91 Fax. 08 - 736 02 93

Alla priser är inklusive moms 25%. Eventuell frakt tillkommer. Reservation för prisändring och slutförsäljning.
Vid skriftliga beställningar krävs fullständig adress och telefonnr. Öppet köp efter överenskommelse.